COV

64 AMIGA PC * PLUS-4

Commodore Világ #25
IV. évfolyam
1992/4. szám
Ára 74,— Ft



SPACE ROGUE

A YOSH SZIGET ÁTKA

KENDO WARRIOR

ACE

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

SpV — CoV KATALÓGUS

1942 (SpV 25), 4x4 OFF ROAD RACING (ÉVK/64), 688 ATTACK SUB (ÉVK/A,PC), A NINJA KÜLDETÉSE (ÉVK/+4), A VÁR KINCSE (CoV 23/+4), A-07 (CoV 5/+4), A-10 TANK KILLER (ÉVK/A,PC), ACADEMY (SpV 5), ACE (CoV 25/64), AFTER THE WAR (SpV 23), ALIENS (SpV 15), ÁLOM ÉDES ÁLOM (ÉVK/+4), ALVILÁG URA (CoV 16/64), AMAUROTE (SpV 21), ANDY CAPP (ÉVK/64), ANNALS OF ROME (ÉVK/64), ANTIRIAD (SpV 13), ARCANA (CoV 9/64), ARCHIPELAGOS (CoV 2/A), ARROW OF DEATH I. (CoV 25/+4), ARTHUR THE QUEST FOR EXCALIBUR (CoV 23/A), ASYLUM (CoV 20-21/64), ATHENA (SpV 19), AZTEC TOMB (CoV 24/64), BARBARIAN 3 (ÉVK/64), BARD'S TALE (SpV 22, SpV 23, SpV 25), BARD'S TALE II. (CoV 15/64), BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A), (ÉVK/64,+4), BAT'90 (CoV 18/64), BATMAN - JOKER/PENGUIN (CoV 2/64,A), BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64), BATTLE CHESS (CoV 4/64), BATTLE CHESS II. (CoV 23/A,PC), BATTLES OF NAPOLEON (CoV 23/64), BEACH HEAD (SpV 12), BEACH VOLLEY (CoV 4/A), BEDLAM (SpV 25), BERKS 3 (CoV 3/+4), BEVERLY HILLS COP (ÉVK/64,A), BEYOND THE ICE PALACE (SpV 17), BIO CHALLENGE (CoV 8/A), BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK/64), BLOODWYCH (CoV 12/A), BLUE ANGELS (ÉVK/64,A,PC), BOBO (CoV 8/64), BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4), BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4), BORROWED TIME (CoV 8/64/+4), (CoV 9/64,+4), BOSSZÚ (CoV 8/64,+4), BOX MANAGER (CoV 13/64), BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20), BRIDGEHEAD (CoV 10/+4), BRUCE LEE (SpV 9), BUCCANEER (ÉVK/64), BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64), BUGGY BOY (SpV 19), BUSHIDO (CoV 16/64), CAPTAIN BLOOD (ÉVK/64,A), CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4), (CoV 25/+4), CAPTURED (ÉVK/64), CARMEN SANDIEGO (ÉVK/64,A,PC), CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/64,A/L), CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A), CARTHAGE (CoV 14/A), CASTLE DRACULA (CoV 25/+4), CASTLE MASTER (CoV 13/64,A), CASTLES (CoV 24/A,PC), CAULDRON II. (SpV 5), CAVE GUENNIE (CoV 23/+4), CENTURION (CoV 16/A), CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK/64), CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK/64), CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), CHAOS (SpV 17), CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64), CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64), CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19/64), CODENAME MAT (SpV 12), COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10), CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A), COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4), CRIME TIME (CoV 22/64,A), CRYSTALS OF ARBOERA (CoV 24/A), CSAVARGÁS A GOMBÁK BIRODALMÁBAN (CIRCUS ATTRACTIONS (ÉVK/+4), CURSE OF RA (CoV 13/64), THE CURSE OF SHERWOOD (SpV 13), CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64), CYBERNOID (SpV 16), CYCLONE (SpV 17), DALLAS QUEST (CoV 13/A), THE DAMBUSTERS (SpV 6), DAN DARE (SpV 21), DAN DARE II. (SpV 13, 15), DANGER FREAK (CoV 6/64), DARK SIDE (CoV 4/64), DEATH KNIGHTS OF KRYNN ICoV 23/64,A,PCÖ, DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19), DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64, +4), DEJA VU (CoV 9/64,A), DEJA VU II. (CoV 20-21/A), DELI COMPACKER (ÉVK/+4), DELTA WING (SpV 10), DEMO DEMON (CoV 19/64), DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12/+4), DEMONS DOM (CoV 19/+4), THE DETECTIVE GAME (CoV 17/64), (CoV 24/64), DEVIANTS (SpV 19), DIE HARD (ÉVK/64), DIR MASTER (CoV 19/64), DISKTOLVAJ (CoV 16/64), DIZZY (CoV 6/64), DIZZY (SpV 13), DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A), DIZZY III (FANTASY WORLD (SpV 24), DIZZY III. (CoV 8/64), DIZZY IV. (CoV 14/64), DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64), (CoV 23/64), DOUBLE TAKE (SpV 10), DRACONUS (ÉVK/64), DRAGON SPIRIT (SpV 25), DRAGON'S LAIR (CoV 3/A), DRAGONWARS (CoV 10/64), (ÉVK/64,A), DRILLER (CoV 7/64,+4), DRILLER (SpV 17), DUCK TALES (CoV 10/64), DUN DARACH (SpV 14), DUNGEON MASTER (CoV 6/A), EAST CALLING WEST (CoV 25/+4), ÉLITE (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (ÉVK/+4), ELITE (SpV 11), ELVARÁZSOLT KASTÉLY (CoV 17/+4), EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19/64), ENDURANCE (SpV 16), ENIGMA (CoV 17/+4), EQUINOX (SpV 7), ERIK THE VIKING (CoV 19/+4), ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64), EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25), EXCALIBUR SWORD OF KINGS (SpV 25), EXOLON (SpV 15), EXTASY (CoV 24/+4), EXTERMINATOR (CoV 14/64,A), EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A), F-1 MANAGER (CoV 14/64), F-14 TOMCAT (CoV 5/64), F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A), F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A), FAIRLIGHT (SpV 25), FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A), FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21), FIGHTER BOMBER (CoV 14/64), FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK/64), FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4), FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64), FIRMBASE (CoV 20-21/+4), FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64), FIST II. (SpV 5), FLASH GORDON (CoV 19/+4), FLINTSTONES (ÉVK/64), FLINTSTONES 2 (SpV 15), FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24/+4), FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64), FOOTBALL MANAGER (CoV 24/64), FOOTBALL MANAGER (SpV 17), FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4), FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24/64), FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64), FRANKIE (CoV 8/64), FREDDY HARDEST (SpV 16, SpV 17), FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4), FUTURE WARS (CoV 8/A), GAMEBASIC (ÉVK/64), GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4), GAMES DESIGNER (ÉVK/+4), GARFIELD (SpV 14), GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A), GATEWAY TO APSHAI (CoV 20-21/64), GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC), GENGSZTER (CoV 18/+4), GEYSHA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC), GHOSTBUSTERS II. (SpV 23), GILDED AGE (CoV 22/64), THE GOONIES (CoV 17/64,+4), GORDIAN TOMB (ÉVK/64), THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (ÉVK/64), GRAPHICS DESIGNER (ÉVK/+4), GREMLINS (CoV 15/+4), GUADALCANAL (CoV 14/64), GUNFRIGHT (SpV 5, 5), GUNRUNNER (SpV 22), GUNSHIP (CoV 5/64,A), H.C.S. PACKER (ÉVK/+4), HALÁLLABIRINTUS (CoV 25/+4), HARD DRIVIN' (CoV 6/64), HEARTLAND (SpV 14), HEATHROW RADAR (SpV 13), HEATSEEKER (CoV 16/64), HEAVY METAL (ÉVK/64), HEAVY ON THE MAGICK! (SpV 21, SpV 21, SpV 22, SpV 25), HERO QUEST (CoV 20-21/64,A), HERO QUEST 2. (CoV 22/64,A), HERO'S QUEST (ÉVK/A,PC), HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64), HEROES OF THE LANCE (SpV 25), HŐS LOVAG (CoV 13/+4), HEXENKÜCHE (CoV 18/+4), HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10), HIRES MASTER (ÉVK/64), HOBBIT (CoV 13/+4), HOLIDAY IN SUMARIA (SpV 20), HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4), HOSTAGES (CoV 4/64), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25), HUNDRA (SpV 20), HYDROFOOL (SpV 6), HYPA BALL (CoV 19/64), THE ICE TEMPLE (SpV 15), IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4), IDŐUTAZÓ (CoV 17/+4), INDIANA JONES III. (CoV 5/A), INKÁK KINCSE (CoV 19/+4), INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64), INVICIBLE (CoV 17/+4), J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (SpV 16), JACK THE NIPPER (SpV 2), JAWS (CoV 23/64), THE JET SIMULATOR (CoV 17/+4), JETSONS (CoV 20-21/A), JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A), JOE BLADE (SpV 19), THE JOHNNY REB II. (CoV 20-21/64), JOURNEY (CoV 3/A), KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4), KÁZMÉR A MACSKA (CoV 17/+4), KÍSÉRTET KASTÉLY (CoV 17/+4), KENDO WARRIOR (CoV 25/64), KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64), KIDNAP (SpV 19), KINCSVADÁSZ (ÉVK/+4), KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64), KING'S QUEST III. (CoV 22/PC), KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A), KING'S KEEP (SpV 11), KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A), KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64), KNIGHT LORE (CoV 22/64), KNIGHT TYME (SpV 10), KNIGHTMARE (SpV 20, SpV 20), KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64), KRISTAL (CoV 3/A), KUDI 64 (ÉVK/64), LARRY II. (CoV 10/A), LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A), LASER SQUAD (SpV 23, SpV 24, SpV 25), LASER SQUAD II. (CoV 12/64), THE LAST NINJA (CoV 1/64), THE LAST NINJA II. (SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15), THE LAST NINJA III. (CoV 17/64,A), LAUREL & HARDY (CoV 8/64), LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16/A), LEGIONS OF DEATH (SpV 16), LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (ÉVK/64), LOCOMOTION 2 (ÉVK/+4), LONE SURVIVOR (CoV 16/+4), LOOM (CoV 13/A), LORD OF THE HELL (CoV 17/64), LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64), LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A), M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC), MAGIC CANDLE (CoV 23/64,A,PC), MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/+4), MARSPORT (SpV 15), MATCH DAY II. (SpV 15), MÍTOSZOK GYÉMÁNTJA (CoV 24/+4), MEGABUCKS (SpV 10), MERCENARY (SpV 18, SpV 18), MERCENARY 2 (SpV 20, SpV 20), MERMAID MADNESS (CoV 6/64), MIAMI VICE (SpV 5), MICRO- VOCALS, BASS, TUNED, RHYTM, DISCO, ROCK, LATIN (ÉVK/64,+4), MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64), MIKROBI (CoV 20-21/+4), MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A), MISSION (CoV 18/+4), MOLECULE MAN (ÉVK/+4), MOLECULE MAN (SpV 5), MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64), MOTOR MASSACRE (ÉVK/64), MOVIE (SpV 19), MYTH (CoV 7/64), NATO ASSAULT (SpV 25), NAUTILUS (CoV 12/+4), (ÉVK/64), NAVY MOVES (SpV 20), NETHERWORLD (SpV 21), NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64,A), NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64), NIGHTSHADE (CoV 22/64), NINJA (SpV 5), NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20), NODES OF YESOD (SpV 8), NOISE/PROTRACKER (ÉVK/A), NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64), NORTHSTAR (SpV 14), OCEAN RANGER (CoV 9/64), OLLIE & LISSA (SpV 18), OPERATION HORMUZ (ÉVK/64), PACKEREK (CoV 11/+4), PANZADROME (SpV 15, 16), PANZER GRENADIER (CoV 24/64), PARADROID (ÉVK/64), PARALLAX (ÉVK/64), PAWS (SpV 14), PEGASUS BRIDGE (SpV 20), PENTAGRAM (SpV 18), PERFORMANCE FORTH (ÉVK/64), PHM PEGASUS (ÉVK/64), PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4), PIRACY (CoV 19/64), PIRATE (CoV 20-21/+4), PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20-21/64), PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4), POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A), POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20-21/64), (CoV 24/64,A,PC), POPULOUS (CoV 4/A), POPULOUS II. (CoV 22/A,PC), POWER AT SEA (CoV 12/64), POWER STRUGGLE (CoV 17/64), POWERMONGER (CoV 13/A), PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64), PROJECT FIRESTART (CoV 10/64), (ÉVK/64), PSI CHESS (SpV 13), PUFFY'S SAGA (SpV 25), PUMPKIN (ÉVK/+4), (CoV 25/+4), PURPLE SATURN DAY (SpV 23), QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25/A,PC), (CoV 26/A,PC), QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A), QUESTOMÁNIA (CoV 3/A), R-TYPE (SpV 21, SpV 21), RAFFLES (ÉVK/+4), RAILROAD TYCOON (CoV 17/A), RALLYE DRIVER (SpV 7), RANARAMA (SpV 17), RASTAN (SpV 14), REBELSTAR (SpV 25), RED LED (ÉVK/64), RED STORM RISING (ÉVK/64), RENEGADE (SpV 16), RESCUE (SpV 11), REVS (CoV 9/+4), RICK DANGEROUS (CoV 5/64), RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4), ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4), ROBIN OF THE WOOD (SpV 7), ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64), ROCKMAN (CoV 2/+4), ROY OF THE ROVERS (ÉVK/64), RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A), RUGBY MANAGER (CoV 19/64), THE RUNNING MAN (SpV 20), SABOTEUR II. (SpV 9, 13), SABRE WULF (SpV 12 SpV 17), THE SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25), SCOOBY DOO (SpV 6), SCROLL RUTIN (CoV 11/64), SECOND WORLD (CoV 20-21/64), SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A), SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64), SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A), SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK/64), SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A), SHINOBI (CoV 6/64), SHOGUN (CoV 6/A), SIDEWALK (SpV 18), SILKWORM (CoV 6/A), SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64), SIR FRED (SpV 6, 6), SKATE ROCK (CoV 19/64), SNOWSTRIKE (CoV 6/64), SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21), SORCERY (SpV 16, SpV 21, SpV 21), SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3/A), SOUTHERN BELLE (CoV 23/64), SPACE ACE (CoV 7/A), SPACE QUEST 2. (CoV 4/A), SPACE ROGUE (CoV 25/64,A,PC), SPEEDBALL (ÉVK/64), SPEEDBALL 2. (CoV 18/64,A), SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13), SPIDERMAN (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4), SPIDERMAN (SpV 25), SPIKEY IN TRANSSILVANIA (CoV 23/64), SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4), SPLIT PERSONALITIES (ÉVK/64), SPRITE KURZOR (CoV 24/64), SPY VS SPY (CoV 18/64,+4), SPY VS SPY 3. (CoV 13/+4), (CoV 17/+4), STALINGRAD (SpV 20), STAR TREK (SpV 18), STARGLIDER (CoV 10/64), STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II. (SpV 5, 8), STARLITE 1. (CoV 17/+4), STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64), STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64), STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14), STONKERS (SpV 10), STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64), STORMBRINGER (SpV 11), STORMLORD (SpV 20), STREET ROD (ÉVK/64,A,PC), STRIDER (CoV 5/64), STUNT CAR RACER (ÉVK/64,A,PC), SUBMARINER (SpV 20), SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64), SUPER HERO (SpV 18), SUPER TROLLEY (SpV 14), SUPERBOWL (SpV 2), SUPERCARS (CoV 20-21/64), SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64), SUPERNOVA (SpV 25), SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64), SUPREMACY (CoV 14/A), (ÉVK/64,A), SÜSÜ A SÁRKÁNY (CoV 10/64), SWEEVO'S WORLD (SpV 16), SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64), SWORD OF ARAGON (CoV 13/A), SWORD OF DESTINY (ÉVK/+4), SZÖKÉS A VÁRBÓL (CoV 16/+4), T.B.G. RISK (CoV 11/64), TAI PAN (SpV 7), TANK COMMAND (SpV 19, 19), TANKS (CoV 22/64), TARGET RENEGADE (SpV 14), TARZAN (SpV 16), TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4), TERRAMEX (CoV 3/64), TERRAMEX (SpV 10), TERRORPODS (SpV 25), THE TEST OF HERO (CoV 18/+4), TEXT'N'PICTURE EDITOR (CoV 20-21/+4), THEATRE EUROPE (CoV 22/64,A,PC), THING (SpV 14), THUNDERBIRDS (CoV 19/64), THUNDERCEPTOR (SpV 22), THUNDERCHOPPER (ÉVK/64), TIMES OF LORE (CoV 16/64,A), TIR NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25), TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4), TOM & JERRY (CoV 9/64), TOMAHAWK (ÉVK/64), TOMAHAWK (SpV 16), TOP GUN (SpV 10), TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64), THE TRAIN (ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19 TRANSMUTER (SpV 5), TRANTOR (SpV 15), TREASURE ISLAND (CoV 14/+4), TUBE RUNNER (CoV 16/+4), TURBO OUTRUN (CoV 6/64), TURMOIL (SpV 11), TUSKER (CoV 6/64), TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64), UÇM (SpV 22), ÚJ VADNYUGAT 1. (CoV 10/64,+4), ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4), UNDURUXU A KIRÁLY (CoV 16/64), UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A), (ÉVK/64), UNIVERSAL HERO (SpV 12), THE UNTOUCHABLES (SpV 22), (CoV 7/64), URBAN UPSTART (SpV 17), URIDIUM (SpV 5), USAGI YOJIMBO (CoV 19/64), USS JOHN YOUNG (CoV 12/A), VENDETTA (SpV 25), VOYAGER (CoV 4/A), VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25), WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A,PC), WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV 16/64), WASTELAND (CoV 13/64), WATERLOO (CoV 3/A), WHERE TIME STOOD STILL (SpV 24), WILLOW PATTERN (CoV 6/64), WINDWALKER (CoV 15/64,A), WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4), WIZARD'S LAIR (SpV 17 SpV 17), WORLD SOCCER (CoV 18/64), WRIGGLER (SpV 16), X-COPY (CoV 3/A), X-THE ADVENTURE (CoV 5/64), XENOMORPH (CoV 17/64,A), YOSH SZIGET ÁTKA (CoV 25/64), ZAK McKRACKEN (CoV 19/64,A), ZOMBIE (CoV 24/64,+4), ZORRO (SpV 14), ZUB (SpV 25)

Ez egy összevont lista, amely azt tartalmazza, hogy az összes eddig megjelent SpV-ben, CoV-ban ill. a CoV Évkönyv '91-ben mely programokhoz találunk valamilyen segítséget.

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49, Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98, Ft-ba kerül. ***SZUPER AKCIÓ!!! Aki a teljes SpV sorozatot megrendeli, az kedvezményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz.***

A CoV 3-8 számai 49,- Ft-ba, a 9-12 számai 53,- Ft-ba, a 13-19 számai 59,- Ft-ba, a 20/21 dupla szám 118,- Ft-ba, a 22-25 számok pedig 74,- Ft-ba kerülnek. A CoV Évkönyv'91 ára 249,- Ft.

Figyelem! A SpV 1,3,4; CoV 1,2,3 számai teljesen elfogytak, pénzt már ne adjatok fel ezekre a számokra!

CoV 25

Commodore Világ
IV.évfolyam, 1992/4.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatárs: Homoki Péter
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban,
valamint kapható a következő üzletekben:
ACOMP Kft., Bp., XIV.Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII.Dunyov u.5.
C= Márkabolt, Bp., IX. Telepy u.29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasits Á.u.68. (SZÁMALK)
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u.9.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Győr, Schweidel u.19.
ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt.Márton u.31.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk!
Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a július 13.-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe...

Bízunk benne, hogy ez a jubileumi számunk a beígért időpontnak megfelelően jelent meg **(csak az évet felejtettétek odaírni — CoVboy)**. A 8 oldalas melléklet kivételese nem függ össze a jubileummal, de legalább majd elmondhatjuk, hogy ez a számunk vastagabb volt. Ettől függetlenül reméljük, hogy sikerült többszáz elégedetlenkedő olvasónk kérését is teljesíteni, akik többek között ilyen dolgokkal bombáztak az év eleje óta bennünket:

„Miért nem tudjátok néhány dolognak a címét, vagy a képét a borítóra kitenni, akkor már legalább ránézésre tudjuk, mire számíthatunk, ha belelapozunk..."

„Hiányoznak Getto grafikái, nem tudna két szolgálat között alkotni valamit?"

„Összefolyik az egész újság, sokszor nem tudni melyik fejezet hol végződött, hirtelen rájön a következő..."

„Mi itt vagyunk a városban vagy százan 64-es kazettások! Tüntetni fogunk a CoV HQ előtt, ha nem csináltok valamit. Ha ez így megy, lassan a 64 lekerül a CoV embléma felől..."

„A C nyelv sorozat az valóban hülyeség volt, akit érdekel, számos könyvet talál rá, de könyörgöm csak legalább 1-2 oldal programozástechnikát! Nem hiszem, hogy nem érdekel legalább annyi embert, mint egy 20 oldalas RPG téma..."

Azoknak, akik ezeket a sorokat írták, ill. mindazoknak, akik hasonló problémával fordultak hozzánk, megadja a választ maga az újság. Már néhányszor említettük, hogy mindenki külön kis igényét kielégíteni nem tudjuk, de az általános véleményeket és javaslatokat szívesen fogadjuk, s ha az valóban közérdekű, úgy megpróbálunk tenni valamit a megoldás érdekében. Természetesen továbbra is várjuk véleményeiteket, ötleteiteket, a lap színvonalának emelése érdekében!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Bors Gábor, Siófok
Endreffy János, Nyíregyháza
Fehér Leó, Baja
Felvégi Csaba, Szeged
Hanula Zsolt, Vác
Helmayer Barnabás, Budapest, IV.
Juhász Tamás, Balatonlelle
Kővári János, Hatvan
Molnár Zsolt, Kecskemét
Várady Tamás, Budapest, II.

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 24-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:
WEIRD DREAMS (64)
THUNDER STRIKE (Amiga)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

NEWS

Kaland/RPG

——— 64, Amiga, PC ———

A Plusisoknak talán már a könyökükön jön ki, a 64-eseket pedig mostanában hanyagolták a szöveges-grafikus kalandjátékokkal. A **Starbyte** most jött ki a piacra a **SOUL CRYSTAL** c. kalandjával. Aki varázslókkal, sárkányokkal stb. kíván találkozni, az jobban teszi, ha keres tovább, ez a kaland a jelenben játszódik. Az introban jól sikerült a grafika, a zene tűrhető, viszont a C64-en jól sikerült a lemezkezelő rendszer. Kazettán utántöltős programként felesleges keresni. Amigán a zene egy picit feldobja a játékot, PC-n pedig picit unalmas.

——— (64), Amiga, PC ———

A múltkori számunkban már megemlítettük, hogy az **SSI** sem tétlenkedik, mert máris nyomulnak a Savage Frontier sorozat 2. részével a **TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER**-rel. Nekünk a játék semmi újdonságot nem hozott, bár a grafikai kivitelezés PC-n a VGA verzión volt a legszebb. A 64-es verziót még nem adták ki.

——— Amiga ———

Igazi szégyen Amigán az **Impressions** kalandja, a **CRIME CITY**. Egy magánnyomozó szerepében játszunk, ám mind a történet, mind a grafika színvonal alatti, nem is értjük, hogy lehet '92-ben egy ilyen játékkal Amigán előrukkolni.

——— Amiga, PC ———

Mintha az előző NEWS-ban megfenyegettünk volna benneteket, hogy legközelebb már nem menekültök az újabb Sierra stuffok elől. Ez itten kérem már majdnem Sierra, csak az a baja, hogy a **Game Crafters** dobta piacra. A **MADDOG WILLIAMS** egy igazi marhaság, Sierra-stílusban. A történet Duridian fantáziaországában játszódik, ahol rút dolgokkal fogunk találkozni.

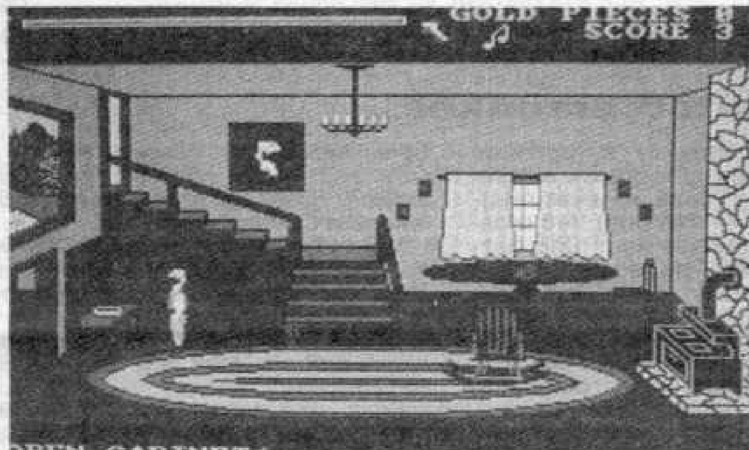
——— Amiga, PC ———

Na és akkor itt van kérem a **Sierra**, bár nem új az amiről most szót ejtünk, mert már a CoV 16-ban hírt adtunk a **KINGS QUEST 5** megjelenéséről. A 8 MB-os stuffnak most megjelent a CD-ROM változata is. A játékot még mindig csak felsőfokú jelzőkkel tudjuk dicsérni. Csodálatosan szép digi képek, tökéletesen tiszta angol szöveg, persze mindehhez egy SVGA monitor és egy jó kis hangkártya is szükségeltetik. Az Amigán nem olyan jók a hanghatások.

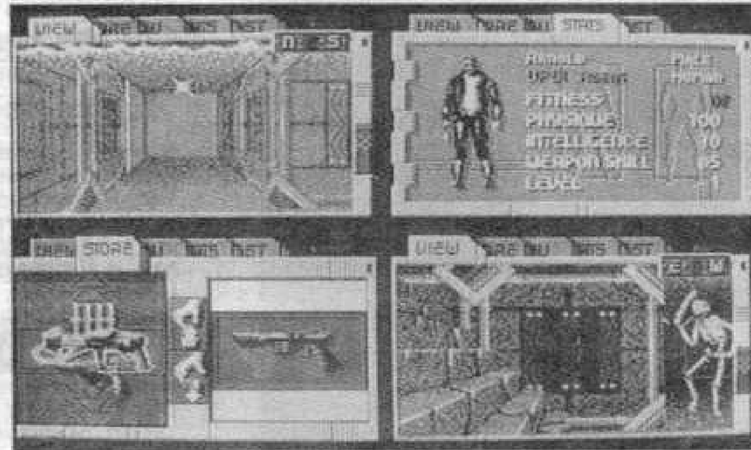
——— Amiga, PC ———

A Lemmings programozói a **DMA Design**-tól keményen dolgoznak a **HIRED GUNS** c. programjukon, mely bizonnyal osztatlan sikert fog aratni, mihelyt megjelenik. Egy bonyolult 3D labirintusban 30 küldetést kell majd teljesítenünk.

▽ Egy majdnem Sierra: MADDOG WILLIAMS (Amiga)



▽ Kegyetlen dolgok: HIRED GUNS (Amiga)



Szimuláció

——— 64, Amiga ———

Figyelem, felkészülni, rajt! Indítják a mezőnyt a pályán, és a **Storm** új autóversenyében, az **INDY HEAT**-ben. A három egymással versenyző kocsinak éles kanyarokkal, különféle veszélyekkel, s természetesen a többiekkel kell megküzdenie. 3D rálátást oldottak meg a pálya egészére, az egyes kocsik műszereit alul helyezték el. Sok újat nem látunk, de azért egy pár kört érdemes vele szórakázni.

——— 64, Amiga, PC ———

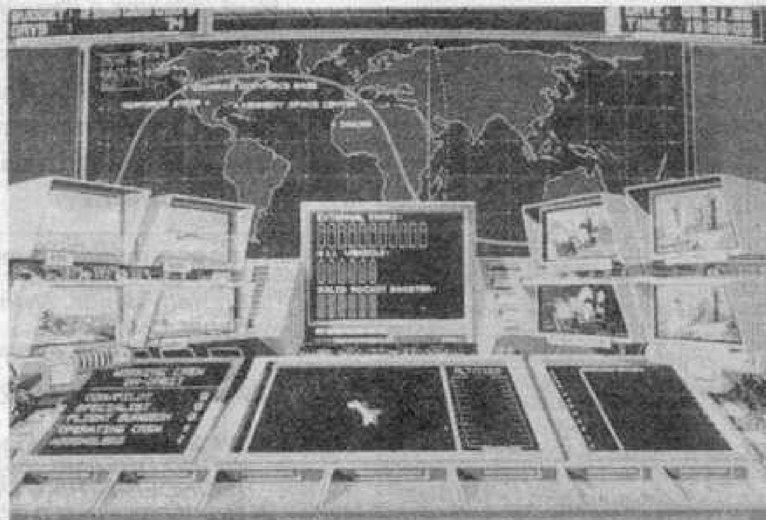
A kemény autó-cross kedvelőinek is jött egy csemege a **Domark**-tól. A **RACE DRIVIN'** egy jó kis 3D autó-cross szimuláció. A szép grafika mellett sok új elemet ez a program sem tartalmaz. **(Én például megelégedtem a demo megtekintésével — CoVboy)**

——— Amiga ———

Az amerikai foci nem tartozik azok közé a sportok közé, amit nálunk nagyon kedvelnének. Az **Electronic Arts** programozóit viszont különösebben nem érdekli, hogy kis hazánkban mi a divat, s megjelentették a **JOHN MADDEN FOOTBALL** c. alkotásukat. 3D játék, melyben az államok nagy csapataiként játszunk bajnokságot.

——— Amiga, PC ———

A **Starbyte** legújabb szimulátorában egy űrrepülőgép irányító bázisában találjuk magunkat. A program kivitelezője a pasadenai űrrepülőgép-irányító laboratórium rendszertechnikusa, nem kell tehát különösebb kommentár a játék színvonalához. A **SPACE MAX** csodálatos digitalizált képekkel spékelt szimuláció, melyben végigkövethetjük egy űrrepülőgép útját az indításától, a küldetéseken keresztül végig, egész a leszállásig. A kezelés a műszerfal megpillantásakor úgy tűnik igen bonyolult, de a játék ezt is kárpótolja.



Amiga, PC

Ez a hónap úgy látszik az űrrepülőgépeké. A **Virgin** szimulációjában egy űrrepülőgép kabinjából szemléljük a dolgokat. A **SHUTTLE** műszerfala első látásra bonyolultnak tűnik, de azért kis gyakorlással bele lehet jönni. **(Én mondjuk összekötném a két PC-t — CoVboy)**

Amiga

A **Lankhor** által kiadott **VROOM** egy Forma I. szimuláció. Szép grafika, elfogadható hanghatások, de ugyanolyan tömegcikk, mint a többi.

Amiga, PC

A sportjátékok kedvelői most a jövőbe repülnek, a 2000-es évek első évtizedében a földön egy olyan labdajátékra járnak szurkolni az emberek, mint amilyent a **Microids** dolgozott ki. A **KILLERBALL**, nevéből is sejthetően gyilkos játék, egy 3 kg. súlyú labda kapuba juttatása a cél. A pályán 12 játékos van, két kapu, és a pálya kör alakú. Idióta egy játék. **(Nem baj ez pont nekem való — CoVboy)**

Stratégia

64

Sokan vannak, akik meg vannak őrülve a táblás játékokért. A **Rushware** által most kiadott **TURN IT 2**-t leginkább azoknak ajánljuk, akik a *Shanghai* vagy a *Sarakon* c. játékokkal is szívesen játszottak. A zene sajnos nem erőssége a játéknak, de a játék ötlete kárpótolja ezt a hiányosságot is.

64

A puzzle stílusú logikai játékokból is van már egy rakásra való. A **THINK CROSS** a **Gremlin**-től *Boulder Dash*-szerű tili-toli, de annál egy picit gondolkodtatóbb. Mondjuk az a veszély nem fenyeget, hogy hamarosan THINK CROSS VII-ről vagy XIII-ról számoljunk be, de azért akik szívewsen töltenek néhány órát logikai játékokkal, azok bizonyára nem bánják meg, ha beszerzik ezt is.

Amiga

Ismét itt egy *Sokoban* klón. A **Defcom** most **ARENA** néven jelentetett meg egy 100 arénán keresztül folyó tili-toli játékot. Hát akkor tili-toli...

PC

Azért a PC-seknek is jutott egy újabb táblás játék, a GO egy továbbfejlesztett változata, melyet az **Infogrames** jelentetett meg **GO-SIMULATOR** néven. Ez a GO sokkal kidolgozottabb, szebb, játszhatóbb.

Arcade

64

Egy kis öröm a 64-eseknek, hurrá kérem újra itt egy *Armalyte* szerű stuff. Aki annak idején elámult az *IO* grafikájától, az sokkal jobbat már ne várjon, mindenesetre a shoot'em up játékok kedvelői számára csemegének ígérkezik a **Catalypse** új játéka, mely a **GENIAS** nevet kapta. A játék céljára mi eddig még nem jöttünk rá...

64

Mindazok, akik hódoltak egykoron a *Saboteur*-nek vagy a *Terramex*-nek, mely játékokban azon túl, hogy lövöldözni, püfölni, vagy ugrálni kellett, pici gondolkodást, logikát is igényeltek, azok most egy újabb programra vethetik ki hálójukat. A **Bomico DARKMAN**-je sok új elemet nem tartalmaz, de azért egy ici-picit el lehet vele szórakozni.

64, Amiga

A *Bubble Bobble* mánia távább gyűrűzik. Az **Ocean** játékában a **PARASOL STARS**-ban Bub és Bob feladata egy új bolygó megmentése. Segítsünk nekik, hogy az egyes szinteket probléma nélkül legyőzhessék...

(64), Amiga

A **Gremlin** új játékában a **SPACE CRUSADE**-ben egy labirintusban kell felvennünk a harcot az idegenekkel szemben. A labirintusban való megjelenítés 3D perspektívában szépen kidolgozott, de láttunk már jobbat is.

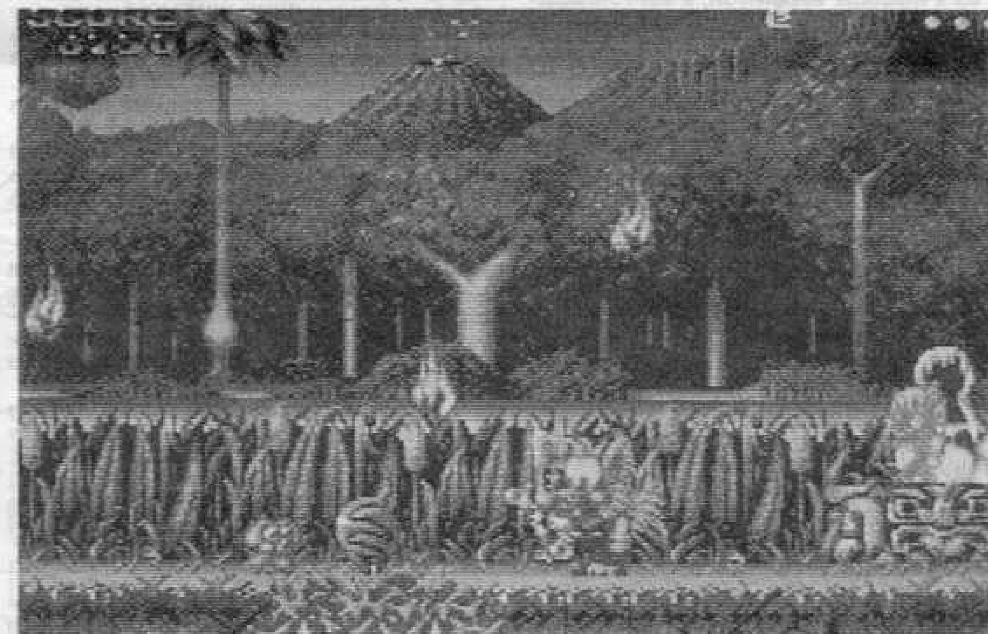
64, Amiga, PC

Ha azt mondjuk, LOCOMOTION, sok újat nem mondunk, hiszen már LOCOMOTION X. is megjelent évezredekkel ezelőtt. A **Kingsoft** most egy kicsit felélesztette az emlékeket, és re-designolta az ötletet. Az új **LOCOMOTION** olyan mint a régi, mégis új. 100 nehézségi szinten játszhatjuk a bakter szerepét, s a pályákat tetszés szerint át is szerkeszthetjük.

Amiga

A **Renegade** legújabb játékát, a **FIRE AND ICE**-t azok a fiúk fejlesztették, akik az *Uridium*-ot, ill. a *Paradroid*-ot, a *Rainbow Islands*-t és úgy hívják őket, hogy *Graftgold Team*. Kezük közül még pocsék munka nem került ki. Így van ez ezzel a játékkal is. Hősünk egy prérifarkas Észak-Amerikából, aki elmegy világot látni, ám egyre több meglepetés éri. Az északi sarkon pingvinek, hólabdák, eszkimók állják útját, és így tovább, úgy a vízben, mint a dzsungelben, a kutyunak helyt kell állnia, egész az egyiptomi múmiáig. A kutya-sprite humoros, a grafika és a zene színvonalas, formázás előtt célszerű egyszer végigszaladni a játékon.

▽ *Kutya dolgok: FIRE AND ICE (PC VGA)*



Amiga

A **Loriciel** is nyomul a piacon új akciójával, amely a **SON SHU SI** nevet kapta. Grafikailag szépen kidolgozott játék, melyben csak megyünk, megyünk horizontálisan előre, miközben mögöttünk a háttér — szép faunák, flórák, japán kertek — scrollozódik. Szörnyű nehéz kitalálni a játék célját!

Amiga

Az **Infogrames**-től kaptunk már jobbat is, no de nem lehet minden tökéletes. Az **ALCATRAZ** a *Hostages* folytatása. 1996-ban játszódik San Francisco-ban. Téma: kommandós piff-puff egy börtönben, a drog-kereskedők ellen. Vízszintesen scrollozódik a képernyő, sötét, sejtelmes a háttér, és két játékos opciót is beépítettek.

Kendo Warrior

A játékot a **LOTHLORIEN** adta ki, 1989-ben.
A kerettörténet:
Főhősünknek (legyen a neve egyszerűen Ken) egy szép napon kedve támadt, hogy csemegézzen a nagymamája által készített (világhírű) kókuszgolyókból. Jókedvűen kurjongatva ugrándozott el hozzá (ezt mutogatja a program a kezdőképen), ott azonban nagy meglepetés várta.
A nagyi zokogva borult a nyakába és el-elcsukló hangon próbált valamit makogni Kennek. A srác a hörgésekből és a röfögésekből azt silabizálta ki, hogy a nagyit egy nagydarab tag (aki ráadásul zöld is) a konyhában leütötte és ellopta a (világhírű) kókuszgolyók receptjét. Ken éktelen haragra gerjedt és azt óbégatta: "Ha én (világhírű) kókuszgolyót akarok enni, akkor (világhírű) kókuszgolyót is fogok enni!" Mivel tudta, hogy ki tépte el a receptet, elhatározta, hogy leszámol vele: Mr. Dinnyével. Elindult hát egy sodrófával felfegyverkezve, hogy visszaszerezze a (világhírű) kókuszgolyók receptjét...
A játék PORT 2-ről vezérelhető.
Lássuk a képernyő felosztását. A fenti részen található a játéktér, az első rész közepén lévő 'computeren' a fontosabb üzenetek, valamint az 'I' billentyű megnyomására a nálunk lévő tárgyak listája jelenik meg. A konzol fölötti kék csík a mi, az alatta lévő piros csík pedig az ellenfél energiáját mutatja (a miénk a harcok után folyamatosan visszatöltődik — lásd *SABOTEUR*). Jobbra az életeink száma, balra a nagyi arcképe látható.
Akkor kezdjük el a játékot! Először is menjünk el jobbra (talán azért, mert balra nem lehet) és a második képernyőn, a csövön ugorjunk fel. Itt egy furcsa két izét látunk, egyelőre ne maceráljuk, mert a macera egy *OUCH!!! INSUFFICENT COBALT PARTICLE SHIELD TO PROCEED* (szabad fordításban: Kobalt védelmi rendszer működik)-t idéz elő és Ken repül + gurul néhány métert az ellenkező irányba (energiát nem veszt). Talán inkább gyerünk jobbra és a sarokban tapicskoljunk rá a kék gömbre. Ekkor WE HAVE blabla... felirat arról tájékoztat, hogy felvettünk valamit, ez jelen esetben egy 'védőruha', amellyel átjuhatunk az előző képernyőn a védelmi rendszeren. Fontos! Egyszerre csak egy védőruha lehet nálunk, ami kétszer használható (kétszer hatolhatunk át vele a rendszeren), de ha elfogyott, újra és újra 'feltankolhatunk' a gömböknél, amiket ezentúl KVR-nek (Kobalt Védelmi Rendszer) nevezek. Vannak még zöld (urán) és piros (rubidium) gömbök és védelmi rendszerek is (UVR, RVR lesz a nevük). Minden gömb által nyújtott védelem csak az azonos színű rendszereken segít át!
Remélem, mindenki érti... Nos, friss, ropogós KVR-ünkkel hemperegjünk át a rendszeren. Az itt lévő szobában vegyünk fel egy UVR-t és egy KVR-t újból. Guruljunk vissza, majd le. Ja, aki már itt jár, biztosan találkozott mókás figurákkal, akik cirkuszi mutatványokkal próbálnak minket szórakoztatni. Csapkodjuk le a művészeket, mert tevékenységük ártalmas ránk nézve. Csapkodás után az agonizálásnak néhány különös válfaját mutatják be (talán ők is vészes (világhírű) kókuszgolyóhiányban szenvednek). Monumentális arcadeélvezőknek: ha duplán akarnak élvezni (hehehe...) ne várják meg, amíg az ellenfél teste eltűnik, hanem menjenek át egy másik képernyőre, a csávó már megint a nyakukon lesz...
Lent vagyunk ismét az 1. szinten. Gyerünk jobbra két képernyőt és fel. Hohó! Egy diszkólámpa pörög veszettül és meghitt hangulatot, valamint alkatrészek tucatjait árasztja (de trehány ez a Mr. Dinnye). Bukfencezzünk ki gyorsan a szobából (így kisebb a találati arány), útközben Ken feltölti KVR készletét a kék gömbicseken. Nana, most fel, fel és balra. Itt egy szép tűzecske lobog vidáman (ez is Mr. Dinnye hanyagságának köszönhető). Nem fontos belegyalogolni, mert nincs nálunk Fabulon napkrém, anélkül meg olyan pirosak leszünk, mint az öcsém feje, amikor fojtogatom.
Most abbahagyom a részletes leírást, idáig is csak azért írtam, hogy megmutassam, mik a fő cuccok a játékban. Ezután már sűrítve írok.

Gondolom, mindenkit izgat, mi lehet a tűz mögött! Előbb azonban meg kell szüntetni, hogy megtudjuk. Ebben nagy segítségre lehet a franciakulcs (PIPE WRENCH), amit egy kis kacskaringózás és emeletmászás (ugrás) után találhatunk. Talán mindenki tudja, mit kell vele csavargatni, hogy kialudjon a tűz. Megjegyzés: az ilyen berendezések általában az alsóbb régiókban vannak...
A diszkólámpák miatt se fájjon a fejünk. Azt talán sejteni lehet, hogy a diszkólámpák nem benzinmotorosok. A segítség egy csípőfogó (WIRE CUTTERS). Az iménti tűzecske környékén található. Hú, de nehéz fejtörő! Mr. Dinnye biztos helyre rejtette a receptet (tehát nem a gatyájában kell keresni). Ez a biztos hely egy széf. Különleges (és világhírű) kókuszgolyó recept különleges rejtekhelyet igényel... Egy különleges VR-t... Na, ez mond valamit?
Ha a széfet kézzel birizgáljuk, egy percig morcos lesz és nem engedi a további birizgálásokat. A help egy AUTO DIGITAL SEQUENCER (szabad fordítás: kódkártya), amelynek kedvelt tartózkodási helye az urán védelmi rendszerek sűrűjében található — mint köztudott. Vagy nem?
Ha megvan a (világhírű) kókuszgolyók receptje (TOP SECRET DOCUMENTS) felharsannak az ultrahang-szirénák (ezért nem halljuk őket). Keressük meg Mr. Dinnyét (nevét onnan kapta, hogy egyszer kiskorában egészben lenyelt egy görögdinnyét, s az, valamilyen oknál fogva azóta él, virul és gyarapszik — szervezetében). Lopakodjunk oda hozzá és lékeljük meg. Hééé!!! Ki oltotta le a pilácsot (mi voltunk azok, amikor elhaladtunk a lelógó vezeték mellett)? Zárlat... A melegebb játékosok engedjék el a joy-t és képzeljék el, mit csinálhat Kennel Mr. Dinnye a darknessben. Aki egészséges hajlamokkal rendelkezik, az inkább sózzon oda Mr.-nek, akiből csak a két szeme látszik. PUFF! Hát ez elég hamar kifeküdt... Biztos lőrinces volt... Húzzunk a kijárathoz!
Itt még néhány egyén próbál ittmarasztalni, nem túl kedvesek. Az öcsém kedvence a szép(?), nagy, fekete kutya (vagy ahogy az öcsém mondja: Tutya), aki lelkesen (és éhesen) vágtat felénk és minduntalan át akar ugrálni felettünk, de sohasem sikerül neki, így mindig fejbe rúg. Vagy ott van a feketeruhás Macskaember, aki a lábunkhoz dörgölődzik (sicc!) meg egy másik őrült, aki záptojásokkal és féléves linzerekkel hajigálódzik. Intézzük el őket (Kennek van egy pár módszere) és már jön is értünk a nagyi.
Epilógus:
Ken szuszogva nyúlt el a nagyinál egy székben. A nagyi a konyhába sietett, hogy elkészítse a (világhírű) kókuszgolyót. Ken már majdnem elaludt, amikor:
— *Keeen!* — hívogatta a fiút a nagyi.
— *Gyüvök má'! Kész van?* — pattant fel a székből Ken.
— *Nincs itthon kókusz.*
Amikor Ken három év múlva kiszabadult a sittről (ahová hirtelen felindulásból elkövetett emberölés vádjával került), megtanult programozni és megírta élettörténetét egy 64-es arcade játékban. Annyit keresett rajta, hogy még ma is mindennap kókuszgolyót majszol. Ja, helyesbítek: világhírű kókuszgolyót...
A játék grafikája nem túl csúcs, de azért nem olyan randa (ez kielégítő válasz volt). A zenétől feláll az ember (na, ide mit szúrsz be, CoVboy?) **(és megiszik egy sört — CoVboy)** hátán a szőr — na, nem azért, mert olyan rossz, inkább sejtelmes. Hiba, hogy túl könnyű a játék. Véges energia, a széf kinyitásakor aktivizálódó időzített bomba, keményebb ellenfelek, csapdák, több tárgy és nagyobb játéktér kellett volna bele. Jótanács: örök-cuccok nélkül játsszunk vele!
A játékban találhatunk még 5, 15 és 30 amperes biztosítékot, de azt mindenki derítse ki maga, hogy mire jó...
Felkészülni, vigyázz, rajt! Indulhat a nyálelválasztás!
FRATRICIDE, Nagykőrös

ACE

Ez 1 katonai repülőgép-szimulátor, ha valaki még esetleg nem tudná. A **Cascade Games** hozta ki 1985-ben. Igaz, nem valami friss, de 64-re kazettára ez az egyik legjobb (tudomásom szerint). Nálunk a **Dynamic Duo**-s törés terjedt el. Ha sikerült betölteni, azt láthatjuk piros betűkkel, hogy ACE, meg written by, stb, stb... A legalsó sorban az ellenségek sziluettjeit látjuk, mellette a nevét, meg hogy hány pontot ér. Mindenki megnézheti, nem pazarlom rá a helyet. Ha véletlenül megnyomunk egy billentyűt, vagy a port 2-be dugott joy tűzgombját, egy szép táblázatot kapunk. A játék paraméterét állíthatjuk be:

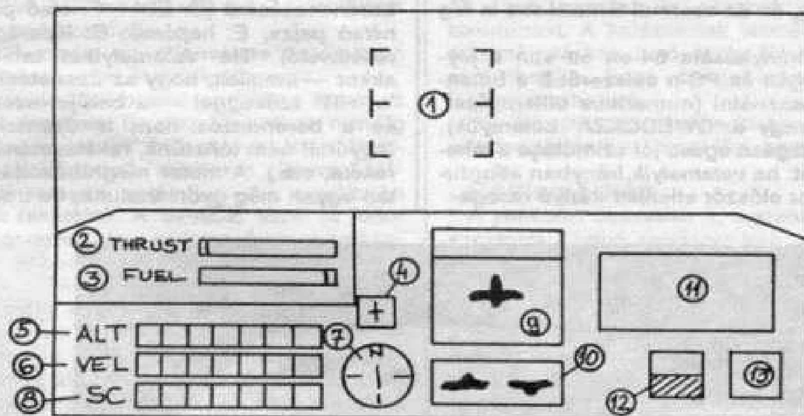
1. **Start Game**: ... eddig még nem jöttem rá...
2. **Skill Level**: nehézségi szint beállítása (1. gyakorlás, 2-9. éles bevetés)
3. **Crew**: a legénység
- Single Pilot: csak pilóta
- Pilot and Weapons Man: pilóta és lövész
4. **A. Setting**: időjárás, vagy mi (éjszaka, tél, nyár)
5. **Load High Scores**: ponttáblázat betöltés... (I/O)
6. **Display High Scores**: legjobb eredmények listázása
7. **Demonstration Mode**: demo

Szerintem a 6-os tök fölösleges. Ha egyet nyomunk, kapunk egy másik táblázatot. Itt a fegyvereinket és a lőszereket választhatjuk ki.

1. **Multirole**: 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-levegő rakéta, 8 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzőrakéta.
2. **Air Superiosity**: 6000 gépágyú töltény, 12 db levegő-levegő rakéta, 30 db jelzőrakéta.
3. **Ground Attack**: 6000 gépágyú töltény, 2 db levegő-levegő rakéta, 16 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzőrakéta.
4. **Naval Attack**: 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-hajó rakéta, 30 db jelzőrakéta.

Az 1. általános lődözésre és gyakorlásra jó. Ha kigyakoroltuk magunkat válasszuk a 2-at (repülők ellen), vagy a 3-at (tankok ellen). Ha a tankokat és a repülőket kiirtottuk leszállhatunk a 4-ért (hajók ellen). Előtte ugyanis nincsenek hajók.
A játék lényege különben az, hogy visszafoglaljuk az ellenség által megszállt partvidéket, közben megvédjük a még el nem foglalt részeket. A térképen a tenger színe kék (ki gondolta volna), a megszállt terület piros, a szabad terület zöld. A piros területen időnként fekete tankok mászkálnak, ezek az ellenség tulajdonai, de azért nem kell kímélni őket. A vízen (ha kiirtottuk a tankokat és repülőket) hajók jelennek meg, amelyek szintén szadista hajlamaink áldozatai lesznek. Időnként több repülőből álló rajok jelennek meg a térképen (feketével), de ne lepjen meg senkit, ha a térképen 2 fekete repülőt lát, de eközben 8 repked körölötte. Van a térképen ezenkívül 3 négyzet, ami a reptereinket ábrázolja, 1 fehér repülőgép, aki mi vagyunk és időnként megjelenik a bal felső sarokban a "marha-nagy-fekete", ami a légi üzemanyagszállító. Tőle tudunk a levegőben tankolni.
Na ha már ilyen okosak vagyunk, mit szólnátok, ha leírnám, mivel lehet irányítani?...
A botkormányt a 2-es portba dugott joy helyettesíti:
Balra: fordulás balra
Jobbra: fordulás jobbra
Hátra: emelkedés
Előre: ereszkedés

Billentyűk:
'**Space**': tolóerő fel
'**C=**': tolóerő le
'**U**': futómó be/ki
'**M**': térkép be/ki
'**S**': figyelmeztetés beszéddel be/ki (ezt értse meg valaki!)
'**Q**': újraindítás
'**RUN/STOP**': szünet (kb. 2 perc után magától kiold)
'**E**': lövész katapultálása
'**F1**': fegyver kiválasztás
'**F3**': tűz
'**F5/F7**': célkereszt mozgatása függőlegesen
'**CRSR**': célkereszt mozgatása vízszintesen



1. **Szélvédő**: itt láthatjuk, mi van előttünk. Továbbá ha nem vagyunk reptér v. üzemanyagszállító közelében itt tekinthetjük meg a célkeresztet.
2. **Thrust** (tolóerő): ez jelzi, milyen gázzal megyünk.
3. **Fuel** (üzemanyag): itt látható, mennyi kerozin van még a tartályban.
4. **UC** (visszajelzés a kerekekről): itt 1 kis nyíl van, ami lefele mutat, ha kint a kerék, felfelé, ha be van húzva a futómó.
5. **ALT** (magasság): ilyen magasan tartózkodunk (láb)
6. **VEL** (Sebesség): sebességünk mérföld/órában.
7. **Iránytű**: felső részén N (Észak) jelzés
8. **Score**: pontjaink száma
9. **Radar**.
10. **A repülőnk elől- illetve oldalnézetben**. A járgány vízszinteshez képesti állását mutatja.
11. Itt mindenféle vicces üzeneteket ír ki, ezeket mondja, ha bekapcsoljuk a "figyelmeztetés-beszéddel" módot. Néhány szöveg:
 - **Level One**: 1. pálya (gyakorlás)
 - **Refuel At**: üzemanyagszállító gép, lehet menni tankolni.
 - **Alt**: az üzemanyagszállító magassága
 - **Vel**: az üzemanyagszállító sebessége
 - **Stall Warning**: "átesés", a tragacs gyorsan és biztosan megy az anyaföld felé (kicsi a sebesség).
 - **Enemy Terrority**: ellenséges vadászgép, tank, ...
 - **Target Destroyed**: az ellenség kihalt.
 - **Low Altitude**: túl alacsonyan repkedünk és esetleg szembejöhet egy hegy, vagy hasonló dolog.
 - **Clear for Flight**: felszállásnál (minden O.K.)
 - **Touchdown**: leszállásnál. Sikeresen leértünk az aszfaltra, lehet a tolóerőt levenni.

 Van még 1-2, mindenki lefordíthatja magának.
12. **Hátsó kamera**: látni mi van mögöttem.
13. Itt is szövegek olvashatók:
 - Runway Mode: felszállás
 - Továbbá kijelzi, melyik fegyver van éppen használatban.

Na, akkor indulás...
Először az 1. képernyőn állítsuk be a játék nehézségi szintjét. Utána Start Game és válasszuk ki a fegyvereket. Feltűnik a gép műszerfala. Az ablakon kitekintve megnézhetjük a kifutópályát és a környező vidéket. Jó, megnéztük. Nézelődjünk a műszerek között, keressük meg, mi hol van. Ha mindent megtaláltunk keressük meg a slusszkulcsot. Hát sajnos ezt nem találjuk. Na mindegy... Azért ne keseredjünk el, mert sugárhajtású vadászgépek viszonylag ritkán indulnak slusszkulccsal. Eredményesebb tehát, ha rátehénkedünk a SPACE-re. Adjunk teljes gázt és ujjunkat már helyezzük is a 'U' billentyűre. Ha a sebességünk elérte a 150 MPH értéket nyomjuk előre a joyt. Hááhááhá, de tök jó volt! Beleálltunk orral az asztaltba... Na, mégegyszer. Szóval teljes gáz, 150 után húzzuk hátra a joyt és felszálltunk. Rögtön húzzuk be a futóművet, mert 290 MPH-nél leszakad, ha kint van és azonnal felrobbanunk. Váltsunk térképre és nézzük meg, merre vannak a tankok. Ha ellenük megyünk a játék elején 3. Ground Attackot kell választani. Ha elég közel vagyunk már hozzájuk süllyedjünk 250-300 láb magasságig. Itt álljunk be vízszintesbe és lassuljunk le minimálisra. A gép itt magától mendegél, mi addig mozgathatjuk a célkeresztet és lődözhetünk. Ha ketten játszunk, akkor az egyik vezet, a másik lődöz. Ha a tankok kipusztultak vegyük utunkat a reptér felé. Ha beértünk a körzetbe (eltűnik a célkereszt) süllyedjünk 150 lábig, a sebességet vegyük minimálisra. Álljunk irányba, engedjük ki a futóművet és szakaszosan süllyedjünk 8 láb körüli értékig. Ha beértünk az aszfalt fölé süllyedjünk még mindig szakaszosan egészen addig, amig a magasságmérő 0-ra nem áll és a jobb fölső sarokban ki nem írja a gép, hogy TOUCHDOWN. Ekkor rögtön vegyük a tolóerőt 0-ra, hogy a gép megálljon, nekünk meg legyen majd elég hely a felszálláshoz. Ha megállt a gép megint előjön az a fegyverválasztó táblázat. Válasszuk az 2. Air Superiority-t. O.K. Indulás. Teljes gáz, joy hátra, futómű be. Jó magasra menjünk fel (kb. 35000 láb), hogy legyen helyünk a manőverezéshez. Jönnek is a repülők, ha eddig nem jöttek volna. Ha egyedül játszunk, fölösleges a célkeresztet mozgatni, gyorsabb, ha manőverezünk. A gépeket ágyúval is lehet lőni, nem muszáj a rakétákat pazarolni. Ha ezek is elfogytak, szálljunk le ismét. Válasszuk a 4. Noval Attackot és szálljuk fel. Ha minden igaz, ekkor már lehet a tengeren hajókat látni. Irány tehát a tenger. Ha közel vagyunk, úgy járjunk el, mint a tankok esetében. Süllyedjünk 250-300 lábig és álljunk be egyenesbe, minimális sebességgel. Lehet a célkeresztet mozgatni és lődözni. Ha végeztünk velük, irány a reptér, leszállás, ihaj-csuhaj de jók voltunk...
Ha nem gyakorlóban vagyunk játékállást lehet menteni minden leszállásnál. A végén kezdhetjük újra.
Hogyan lehet a levegőben tankolni? Így:
A gép a jobb felső sarokba kiírja, hogy REFUEL AT. A következő villogás azt tartalmazza, hogy az üzemanyagszállító milyen magasan van és mennyivel megy.
Pl.: ALT 30113
VEL 220
Ilyenkor a gép 30113 láb magasan van, 220 MPH-vel megy. Menjünk mi is 30113 lábra és menjünk mögé. Ekkor a mi gépünk elejéből kijön egy hosszú fekete, ha elég közel vagyunk a másikhoz, abból meg kijön egy hosszú szürke egy lyukkal a végén. Álljunk ugyanolyan sebességre mint az. Na most cak a lyukérzékre kell hagyatkozni. Össze kell dugni őket. **(A történet most válik izgalmassá! — CoVboy)** A tartály feltöltődik kerozinnal és a nagy dög elhúz. Erről ennyit.
Még néhány jótanács:
- Leszállásnál mindig szakaszosan ereszkedjünk (kicsit ereszkedünk, beállunk vízszintesbe, megint ereszkedünk stb.), ugyanis zuhanórepülésben nekem még egyszer sem sikerült leszállni... Illetve mindig leértem, de az én egészségi és a gép műszaki állapota kifogásolható volt.
- Akikben túltengenek a szadista hajlamok, kipróbálhatják, milyen futómű nélkül landolni, max. sebességnél kiengedheti a kerekeket, belemehet az üzemanyagszállító gépbe, megpróbálhat leszállni a leszállópályán kívül, vagy minél később felemelni a gépet az aszfaltról felszállásnál, és 1000 más dolgot...
- Ja, meg még valami: Ha gyakorló üzemmódban vagyunk, az ellenség nem lődöz, csak mászkál utánunk.

Na most tényleg vége (ha minden igaz). Hát akkor soksoksoksoksoksok szerencsétlenséget!

• Thomysoft (Róth Sándor Tamás), Győr

SPACE ROGUE

Valamikor réges-régen, egy rendkívül közeli galaxisban (sőt: itt helyben) egy **Origin** nevű cég megjelentetett egy bizonyos **SPACE ROGUE** nevű játékot, ami arról volt nevezetes, hogy "ez-nem-az-ELITE2" (még akkor sem, ha valamelyik jóképességű gyermek átnevezte), továbbá hogy 64-en nem volt használható verzió belőle. Ugyan egyre újabb "101%-os" törések jelentek meg belőle, de ezek csak annyiban különböztek az elődeiktől, hogy azoktól eltérő helyen fagytak ki: hol dokkolás után, hol egy hajó megjelenésekor, hol meg másutt...

A játék egyébként teljesen jellegzetes Origin-produkció: a cég mindig arról volt nevezetes, hogy mesterien ötvözik ügyességi részekkel a kalandjátékaikat (leszámítva az ULTIMA-kat). Na meg arról, hogy a játékaik kaland-része borzasztó bonyolult, így tehát jónéhány napig (hétig, hónapig...) odakötik az izgalmakra szomjazó játékost a gépe elé (na persze leszámítva az ULTIMA-kat).

A SPACE ROGUE alapötlete teljesen az ELITE koppintása: a történet egy távoli, Far Arm névre hallgató galaxisban játszódik, amelyet egy Manchi nevű rovarfajta fenyeget invázióval (ugyanolyanok, mint az ELITE-ben a thargoidok), de egyébként a galaxisban fennálló rendet is különféle rejtélyes erők bomlasztják. Leendő főhősünk csak egész véletlenül keveredik ide: a Blue Princess csillaghajón teljesít szolgálatot, amely felderítő küldetésben imbolyog az Isten háta mögötti Karonus rendszerben. Egy látszólag teljesen ép, de mégis elhagyatottnak tűnő hajóra bukkannak, és őt küldik át a hajóra. Amíg ő átszáll a találóan 'Jolly Roger' névre keresztelt kis hajóra, hirtelen két Manchi vadászgép bukkan elő az űr sötét mélyéről és csillagporrá fokozzák le egykori szolgálati helyét. Itt kezdődik a játék, amelyben egyrészt bolygóközi kereskedelemből nyert pénzzel fel kell szerelnünk az űrhajónkat, másrészt pedig egy hosszadalmas kaland során meg kell menekítenünk a Far Arm galaxist egy fenyegető Manchi-háború veszélyétől.

Kezelés

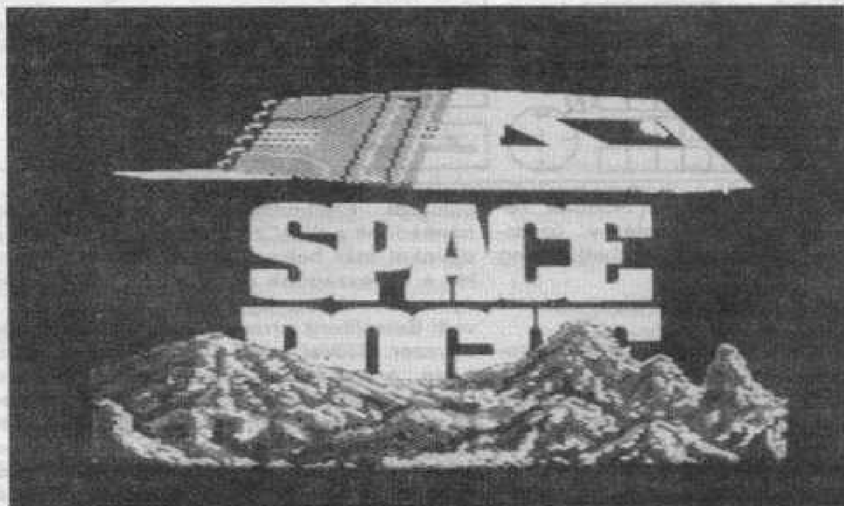
Kezdéskor újdonsült űrhajónk belsejében találjuk magunkat — tehát akkor kezdjük a leírást az itt található cuccok ismertetésével és a kezelőbillentyűkkel (ez utóbbiak egyébként 64-en, Amigán és PC-n is jórészt megegyeznek):

A képernyő felső részén van az üzenetsor, amelyben azoknak az adásoknak a szövegei jelennek meg, amelyeket a szektorban levő más hajók adnak le nekünk (vagy egymásnak). Ha a jelenlétünk semleges a számára, akkor a másik hajó valamilyen sablonos fordulattal üdvözöl bennünket (császári egységek: *"Észrevettük a jelenlétét"*; kereskedők: *"Szép napunk van a csillaghajókázásra"*, fejvadászok: *"Nem láttál valahol kalózokat?"*, kalózok: *"Kapd a napszelet a hátadba!"*), ha megtámadtuk volna valamelyiket, akkor pedig — ugyancsak sablonos — szitkozódásokat adnak le (*"Rohadt szemétláda!"*, *"Most elkaplak, te piszok!"*, stb.). Az üzenetsor csak akkor érdekes, ha mondjuk egy kereskedőhajót támadunk: ha *"A hajót támadják, küldjön segítséget!"* (Ship under attack...) üzenetet látunk, akkor azonnal váltsunk célpontot, mert a szektorban egy császári egység jelent meg, és az azonnal támadásba is fog lendülni.

A hajó irányítására 64-en ott van a joystick, Amigán és PC-n célszerűbb a billentyűzetet használni (numerikus billentyűzet, számsor vagy a '**QWEDCXZA**' billentyűk). A hajó mozgása egész jól szimulálja a tehetetlenséget: ha valamelyik irányban elfordulunk, akkor először ellentett irányú mozgatásra van szükség egyáltalán a megálláshoz is. Mivel ez a játékot néha elég játszhatatlanná tette volna, szerencsére az '**S**' vagy az '**5**' billentyűvel a forgó mozgást azonnal megállíthatjuk.

A bal alsó sarokban a a CF mutatja a motorteljesítményt ('+' és '—' billentyűkkel növelhető/csökkenthető), a felette levő sáv pedig a relatív sebességet. Itt is érvényes a tehetetlenség, vagyis ha az űrhajóval 180 fokos fordulatot csinálunk, akkor a motorteljesítmény egy ideig arra fordítódik, hogy az űrhajó mozgását megállítsa. (Ugyanezt fordulás nélkül is elérhetjük negatív motorteljesítménnyel).

Alul középen látjuk az aktuális célpont adatait tartalmazó listát. Ez alapállapotban a saját hajónk (Sunracer) infoit mutatja: az ARM a még meglevő páncélzat (kezdetben 300, de a későbbiekben 500-ra bővíthető). Az ellenség találatai ezt csökkentik, ha elfogy, pályafutásunk szomorú véget ér. A SYS után álló betűk jelzik a hajón levő berendezéseket (C: ECM; F: első pajzs; A: hátsó pajzs; E: hajtómű; B: lézerágyú; M: rakétavető). Ha valamelyiket találat éri, akkor — amellett, hogy az üzenetsor is jelzi '... HIT' szöveggel — a betűje inverz lesz, és a berendezés nem is üzemel többé (ágyúnál nem lőhetünk, rakétavetőnél nincs rakéta, stb.). A motor meghibásodása esetén ugyan még gyorsíthatunk, de irányvál-



toztatásnál már nem tudjuk megállítani a hajót és tehetetlenül sodródunk abba az irányba, amerre a gyorsulás irányult. Ilyenkor valamelyest segíthet a helyzeten, ha kidobjuk a rakománytérben levő árut a 'J' billentyűvel ("Jettisoning cargo"), de ha a dokkolás volt a célunk, akkor sokkal egyszerűbb, ha a csillagtérképen átmegyünk egy szomszéd szektorba, majd ismét visszajövünk ide (akkor ismét az állomáshoz közel fog kitenni a program).

A lehetséges célpontok között a 'T' vagy az 'Enter' megnyomásával válogathatunk. A célpontok között szerepel a szektorban levő összes hajó és égitest ('CTRL'+'T'-re pedig nem infot kapunk az aktuális célpontról, hanem a képe jelenik meg a kis monitoron). Ha nem a saját hajónk az aktuális célpont, akkor a nézeti kép szélein kis zöld nyilak jelennek meg, amelyek a pozícióját mutatják. Ha szemben vagyunk vele és a célpont hatótávolságon (1.500) belül van, akkor a nyilak pirosra váltva mutatják, hogy tüzelhetünk az aktuális fegyverrel. Az infok:

— a felső sorban látható a célpont típusa és hajóknál a "rendszáma" (az utóbbi nem lényeges, de egy rádióüzenetnél ezzel lehet azonosítani, hogy melyik hajó adta le);

— a RAN mutatja a célpont távolságát. Ha a célpont egy hajó, és menekülés közben 10.000 m távolságon túl kerül, akkor ki is lépett a szektorból, azaz megszökött. Űrbázisoknál ezt a számot kell nullára csökkenteni a bedokkoláshoz.

— TAC jelzi, hogy az ellenfél milyen taktika alapján mozog. Ezt sem kell nagyon figyelni, mert ha megtámadtuk, akkor úgyis az a cél, hogy lepuffantsuk, ha meg nem, akkor meg úgyis mindegy, hogy milyen logika alapján szédeleg — de azért leírjuk őket: FOLLOW: pontosan ugyanúgy mozog, mint mi; STAND: áll; CLOSE: közelít; FAR: távolodik; CRUISE: cirkál; CIRCLE: körülöttünk köröz; ELUDE: kitérő manőver, elmegy előlünk; PURSUE: hatótávolságon kívülre megy, majd visszafordulva szemből fog támadni; RAM: cselez; FLEE: megpróbál megszökni;

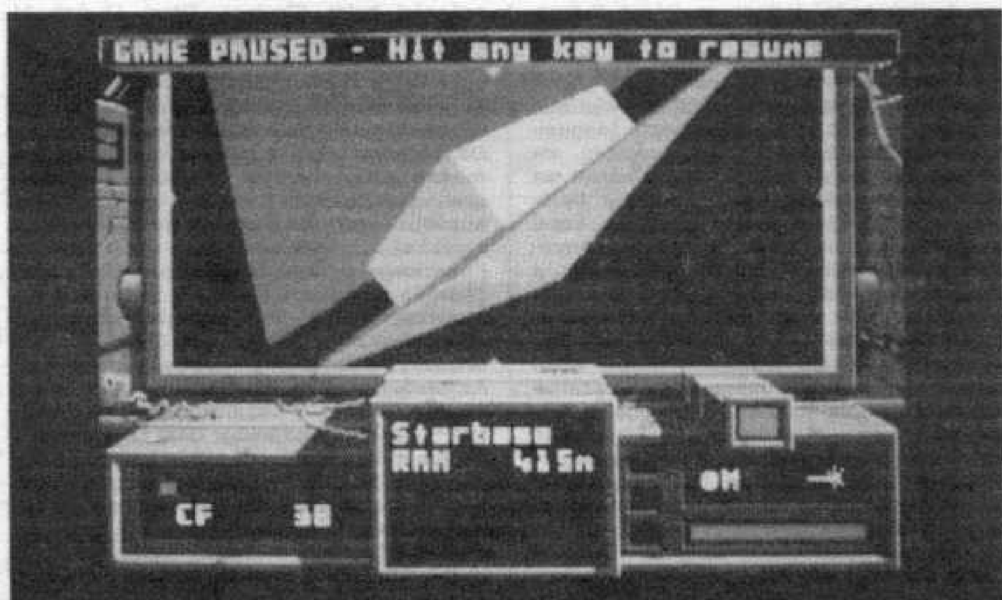
— ARM jelzi az ellenfél páncélzatát (ezt kell majd szétlőni);

— SYS pedig az ellenséges hajón levő berendezéseket és azok állapotát.

A képernyő jobb alsó sarkában látjuk az aktuális fegyvert. Ez alapállapotban mindig a lézerágyú, az 'R' billentyűvel lehet átváltani a különböző rakétákra (Nova-SM1-Plasma sorrend szerint) — ha egyáltalán vannak rakétáink. A 'SPACE' tüzel az aktuális fegyverrel. Ha a célkereső nincs bekapcsolva, akkor az ágyúval mindig lehet lőni, ha aktív, akkor csak abban az esetben, ha a célpontot befogtuk (a nyilak pirosak). A rakétákat bármikor el lehet engedni, de — akárcsak az ágyút — értelemszerűen ezeket is csak akkor van értelme használni, ha befogott célpontra lőjük ki őket. Ismételt tüzeléshez rakétáknál kb. 15 másodpercet várnunk kell (a mellettük levő lámpák jelzik a 'kész' állapotot). A jobb alsó sarokban levő csík a meglévő páncélzatot mutatja (a teljes hossz a 300-ra értendő!)

Egyéb kezelőbillentyűk még a pilótaülésben:

'CTRL'+'S': Játékállás mentése. Célszerű minden harc előtt menteni egyet. Állást betölteni csak a játék elején lehet, amikor NEW OR OLD GAME? kérdést kapunk (64-en mondjuk elég idegesítő, hogy állandóan újra végig kell élvezni a töltést). A program ilyenkor szokta kérni, hogy gépeljük be annak a bizonyos kis könyvecskének az x.



△ *Sportos leszállás a Hiathrán (PC)*

oldalán levő y. paragrafus z. szavát (illetve csak az első 4 karakterét). PC-n a megtöretlen verzió mellett van egy .doc file, amiben ezek benne vannak, Amigán kiszedték belőle, 64-en pedig szintén van olyan verzió, amiben már nincs védelem (... de kifagy.)

'V': Háromféle nézeti kép közül válogathatunk. Az alapállapot a 'Cockpit view', lehet még kérni 'Cinematic' és 'Chasing view'-kat, amelyek rendkívül látványosak, csak a hajót nem lehet irányítani velük.

'Esc': Pause. Egyébként ugyanennek felel meg az is, ha a csillagtérképen állunk.

'G': Rádióadás a minket támadó hajónak. Ilyenkor üzenetet küldünk a másik hajónak, hogy nevezze meg azt a dolgot, aminek fejében hajlandó abbahagyni a lövöldözést ránk. Csak akkor van értelme használni, ha kalózhajó támadott meg, mert a többiek nem tudnak semmi ilyesmit megnevezni: ők csak spontán le akarnak mészárolni bennünket. A kalózoknak természetesen a rakománytérben levő árura fáj a foguk — eldönthetjük, hogy átadjuk-e nekik vagy folytatjuk a harcot.

'N': Átkapcsolás a csillagtérképre. Ott sok minden történik — most jön, hogy micsoda:

Csillagtérkép

A játékban összesen 8, egyenként 32*32 szektorra osztott rendszer van. A rendszeren belüli mozgást a csillagtérképre kapcsolva adhatjuk meg. A képernyő bal felső részén látjuk az űrhajónk körül levő terepet, a jobb felső sarokban a menüt (ha a hajó mozog, akkor 'Enter'-rel lehet bekapcsolni), az ALERT vörösen villogva mutatja, ha éppen támadnak bennünket (ilyenkor nem is lehet elmenni a szektorból), lejjebb az óra a dátummal, alul pedig az üzenetsor.

A szektorokban meglehetősen változatos a berendezés:

• az 'asteroids' megjelölésű szektorokban éppen aszteroidvihar tombol. Az áthaladás ideje egy ilyen szektoron akár 4-5-szöröse is lehet, mint egy üres szektornál. Ha tehát romlandó árut szállítunk, akkor még a látszólag nagyon nagy kerülő útvonal is gyorsabb lehet, mint az egyenes (jó példa: a Denebből Arcturusba vezető Malir Gate-től a Micon IV állomásig). Az ilyen szektorokban lehetőség szerint ne váltsunk át a pilótaülésbe, mert az aszteroidák gyorsan szétverik a páncélzatunkat a berendezéseinket. (Az elmondottak érvényesek a 'nebula' és 'shard fields' szektorokra is.)

• 'Ion Storm': elektromos vihar. Ezek ide-oda mászkálnak a szektorokban. Ha a rakománytérben 'brandy' vagy 'radioactives' van, akkor kerüljük el őket, mert megromlik tőlük az áru — egyébként nem kell foglalkoznunk velük.

• 'Terrestrial planet': ez egy bolygó. Ha itt átülünk a pilótaülésbe, meg is nézhetjük — csak leszállni nem lehet rá. Ugyanez érvényes a 'Gas Giant' és 'Twin Stars' megjelölésű szektorokra is.

• 'Black Hole': Ez most nem a Vörösmarty Művelődési Ház alagsora, hanem egy teljesen szimpla "fekete lyuk". Úgy is működik: ha egy ilyen szektorban átkapcsolnánk a pilótaülésbe, akkor a hajónk hirtelen más dimenzió felé veszi az irányt. A játék sajnos ebben a dimenzióban játszódik, tehát ha távozunk belőle, akkor véget ér...

• 'Malir Gate': Ez egy henger alakú objektum. Ezeken keresztül történik a közlekedés a rendszerek között. Miután egy ilyet tartalmazó szektorban átkapcsoltunk a pilótaülésre, a célpontoknál keressük meg a Malir Gate-et, aztán repüljünk felé. Nem muszáj pontosan a henger szájába bepülnünk, a lényeg az, hogy amikor a henger belsejébe kerülünk, a távolságmérő nullán legyen és a pillanatnyi helyzetünk megegyezzen a henger tengelyével és a sebességünk több legyen, mint 20. Ha a manővert elszúrtuk, akkor átrepülünk a kapun és visszakerülünk az űrbe; ha sikeres volt, akkor néhány ronda buborék jelzi a képernyőn, hogy beléptünk egy 'wormhole'-ba. Ez egy roppant idegesítő ügyességi rész lesz: a hajónkkal úgy kell mozognunk, hogy mindig az éppen következő körön repüljünk keresztül. Ha nem tartjuk rendesen az irányt, akkor az apró hibák erősen fogyasztják a páncélzatunkat (hosszabbakban teljesen el is fogyhat), ha pedig nagyon eltértünk a jó iránytól, akkor 'Faulty jump' üzenettel (és erősen megfogyatkozott páncélzattal) visszakerülünk a kiindulási szektorba. Az első dolog mindig az legyen, hogy az 'S' billentyűvel megállítjuk a hajó forgását (a legtöbbször ugyanis a program forogva teszi be a gépet a wormhole-ba). Abszolút nem kell sietni, mert

nem fogjuk tudni tartani az irányt (bőven elég 10-12-es sebesség), manővereket pedig — a tehetetlenség miatt — csakis úgy csináljunk, hogy lenyomjuk a kívánt iránybillentyűt, aztán az 'S'-sel azonnal stabilizáljuk a hajót. Elsőre borzasztó idegesítő lesz (másodikra meg még inkább), de idővel meg lehet szokni. Ha sikerült az összes körön végigmennünk, akkor belépünk abba a rendszerbe, ahova a kapu vezetett. A kapuk természetesen kétirányúak, de Bassrutiban előfordulhat, hogy a Deneb felé vezető kapu átmenetileg üzemen kívül kerül, mert a 'shard fields' elárasztotta. Valahol lesz itt egy térkép a rendszereket összekötő wormhole-okról, amelyen a vonal hosszúsága a rendszerbe vezető wormhole-ét is kábé mutatja: a leghosszabb az út a Karonus-Deneb és Deneb-Bassruti között (16 fényév), a legrövidebb a Bassruti-Sigure (1-2 fényév) és Deneb-Nar'See (3-4 fényév) között. A többi ugrás egyaránt kb. 6-8 fényév körül van.

• Bázisok ('Starbase', 'Outpost', 'Mining Station' és 'ISS Koth'): ezeken lehet bedokkolni (ld. később). Akárcsak az egyéb bolygóknál vagy a Malir Gate-eknél, a bázisoknál is előfordul, hogy orbitális pályán (kör alakú pontsor mutatja) keringenek a központi csillag körül, azaz változtatják a helyüket. Ilyenkor lehetőleg ne olyan szektort válasszunk bedokkolásra, amikor éppen meteorviharban vannak...

(CHART:)

Új szektor kijelölése a hajónak. Amíg a kurzorral mozgunk, az óra helyén a szektor koordinátáit látjuk, illetve '-message-' feliratot, ha a szektorban van valamilyen üzenet. Az üzeneteket a QUERY ponttal lehet elolvasni (általában bázisoknál szokott lenni, de volt már üres szektorban is), bár túl sok hasznos info egyikben sem volt. '**Enter**' után a kijelölt szektor lesz az aktuális irány, amit a hajónk azon az útvonalon haladva fog megközelíteni, amit a fényesebben világító pontsor jelez.

(HELM:)

Indulás a megadott célponthoz. Mozgás közben telik csak az idő, '**Enter**'-rel az aktuális szektorban megállíthatjuk a hajót és visszakapjuk a menüt. Mozgás közben a program az üzenetsorban 'Ship under attack' felirattal jelzi, ha megtámadtak bennünket (ki kell szállni és leölni a t. lábatlankodót) és 'Spacecraft detected' felirattal, ha az aktuális szektorban valamilyen hajó van. A HELM pont nem használható, ha a CHART-tal nem adtunk meg célpontot a hajónak vagy az ALERT jelzés vörös (harcolnunk kell).

(STATUS:)

Különféle infók négy csoportban:

SHIP: A hajón levő berendezésekre vonatkozó információk. Az első lapon látjuk, hogy milyen típusú ágyúnk, rakétáink, ECM-ünk és pajzsaink vannak, a DAMAGE CONTROL-nál pedig a cuccok állapotát jelzi OK vagy BAD felirat.

ONBOARD: Az ONBOARD EQUIPMENT kezdetben NONE, de ha a kalandrészben plusz cuccokat is összeszedünk, akkor ez a lap tartalmazza ezek listáját (repair droid, stealth box, null damper). A második lapon látjuk, hogy a rakománytérben milyen áruk vannak, és azokért mennyit fizettünk. Ha valamelyik áru megnevezése 'spoiled', akkor az megromlott, eladáskor teljes 1 creditet fogunk kapni érte.

PERSON: Ez a személyi infónk. Az első lapon van a nevünk és a fajunk, a készpénzünk (CREDITS), a fejünkre kitűzött vérdíj (BOUNTY) és a hírnevünk (REPUTE). Vérdíjat akkor szoktak kitűzni a fejünkre, ha császári hajót (*Cruiser, Titan*) lövünk ki, vagy már túl régóta fosztogatjuk a kereskedőhajókat. Ha vérdíj van a fejünkön, akkor egyrészt a Hunter osztályú hajók is minduntalan meg fognak támadni bennünket, másrészt pedig csak azután léphetünk be a *Denebprime* vagy a *Hiathra* csillagbázisra, miután ezt a vérdíjat lefizettük (dokkolás után választhatunk a fizetés vagy az eltűnés között). A reputációnkat a megsemmisített hajókkal növelhetjük ismeretlen ('unknown'), idegesítő ('pesky'), ádáz ('fierce') és halálos ('deadly') fokozatokban. Általában 10-15 hajónál ugrik magasabb fokozatba, de a nagy hajók (*Titan, Corsair, Cruiser*) valószínűleg többnek számítanak. Az alsó három sorban látjuk, hogy a Far Arm három számottevő hatalma (IMPERIUM: császárság; GUILD: a szabadkereskedők szövetsége; PIRATES: kalózok, vagyis a Skarlát Testvériség) hogyan vélekedik személyünkről. Ha valamelyik fél hajóit buzgón mészároljuk, és a reputációnk 'disliked'-re módosul náluk, akkor a hajóik állandóan meg fognak támadni bennünket. (A kalózoknál egyébként tökmindegy: ha van nálunk rakomány, akkor úgy is támadhatnak, ha éppen semlegesek vagyunk a szemükben). A második lapon találjuk azoknak a tárgyaknak a listáját, amit a kaland részben összeszedegettünk.

DONE: Fogalmunk nincs, mi lehet! Biztos programhiba, de mindig visszament rá az előző menübe...

(QUERY:)

Az aktuális szektorról ad infót. A FEATURES mutatja, hogy mi (bázis, bolygó, aszteroidák, stb.) van a szektorban, a SHIPS pedig a szektorban levő hajó(k) típusát mutatja. Ha a szektorban volt üzenet, akkor azt az alsó részen olvashatjuk.

(SCAN:)

Ugyanaz, mint a CHART, csak a szektor nem lesz aktuális irány is.

Bázisok

A játékban egy csomó bolygó van, de csak néhányon lehet bedokkolni. A dokkolási procedúra — hál'Istennek! — lényegesen könnyebb, mint az ELITE-ben: ha egy bázist tartalmazó szektorban vagyunk, akkor állítsuk be a célkeresőben a bolygót, aztán manőverezzünk úgy, hogy a távolsága nullára csökkenjen — és máris bedokkoltunk. Dokkoláskor a sebesség nem lehet nagyobb 20-nál, máskülönben dokkolás helyett egy jó adag páncélt fogunk veszteni. Bázisok:

Starbase (*Hiathra, Denebprime*): Kicsit nehéz lenne leírni, hogy hogyan néz ki — mindegy, majd ráéreztek melyik az... A középső részén levő fehér résznek kell nekimenni. Egyébként be lehet dokkolni alulról vagy felülről is, de akkor 5-nél ne menjünk gyorsabban, és a célkeresztet mindig tartsuk úgy, hogy pontosan középen legyen mind a kettő. A két csillagbázis abban különbözik a többi bolygótól, hogy a sikeres dokkolás után először is megnézik, hogy van-e vérdíj a fejünkre kitűzve (ha van, akkor belépéshez először fizetnünk kell), másodsorban megvizsgálják, hogy van-e a rakománytérben csempészáru. Csempészárunak számít az 'anagathics' (kábítószer), az 'explosives' (robbanóanyag) és a 'forged CRs' (hamis pénz). Ha van ilyen nálunk, akkor azt szépen elkobozzák. Élelmesebb űrcsavargók egy rakományt **azért** becsempészhetnek mindkét csillagbázisra a következő trükkel: a csempészárut a középső rakományterekbe kell elrejteni, az elsőben és az utolsóban pedig olyan áru legyen, ami nem csempészcucc. Sajnos a trükk csak egyetlen alkalommal játszható el (legközelebb már biztos megtalálják a szajrét).

Mining Station (*Ross, Lagrange, Bassruti, ConVecEast*): Ezek gömb alakúak és általában a program nagyon messze rak ki tőlük. A dokkoláshoz csak neki kell repülni — elvéteni nagyon nehéz, olyan marha nagyok... Az ilyen típusú állomásokon csak kereskedők vannak, felszerelés és szerviz nincs.

Outpost (*Micon I, Micon II, Micon IV, Free Guild, Trochal*): Jobbára úgy néznek ki, mint egy négyzet alakú gyűrű (a *Micon II* és *IV* olyan, mint a bányászállomások). A gyűrű belső részén van valahol egy ajtó — ez a dokk, ennek kell nekirepülni. Miután elhagyjuk az állomást, nem árt azonnal átkapcsolni a csillagtérképre, mert startnál általában mindig a szemben levő falnak szokta a hajónkat nekicsapni... Outpostokon nincs felszerelés, csak szerviz és kereskedő.

Koth Carrier: Ebből csak egy van, és az az Arcturusban állomásozik. A dokkoláshoz csak a felszínét kell eltalálni. Mivel ez katonai objektum, itt nincs kereskedő, csak fegyverárus és szerviz.

A felsorolt bázisokra lehetőleg ne lőjünk. Itt ugyan nem rajzanak elő rendőrgépek, mint az ELITE-ben, viszont nem engednek egy hónapig leszállni. (*"Majd gyere vissza akkor, ha kihűltek a csöveid!"*) Ugyanez történik akkor is, ha a bázison elkap bennünket egy gárdista, mert megpróbáltunk feltörni egy zárat.

A bázisokon játszódik a játék kaland része. Egy csomó fickóval találkozunk, akikkel egytől egyig lehet beszélgetni. Itt '**Enter**'-re két új menüpontot kapunk, a STATUS és a DONE **ugyanaz**, mint a hajónál:

(TALK)

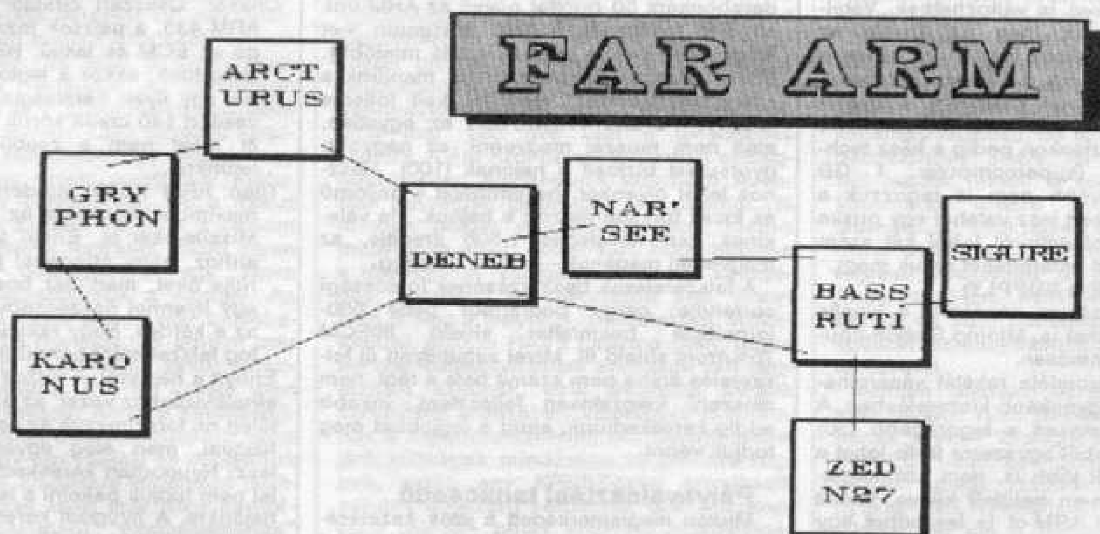
Beszéd. Szomszédos pozícióban levő személlyel lehet (ha több is van, akkor irányt kér). Ha a figura haajlandó szóba elegyedni velünk, akkor a program adja a lehetséges kérdéseket, illetve egyes figuráknál *Other...* választása után be kell gépelnünk, hogy mit akarunk mondani nekik. A játék kulcsszereplői (akik a küldetéseket adják, pl.: Avenstar hercegnő, Sir Gut, Sir Eld, stb.) csak egyszer mondják el a mondókájukat, más mellékszereplők (akiktől szerezni lehet valamit, pl.: Veda, Chi-Sha, zsákbamacskás robot, stb.) pedig csak egy hónap múlva hajlandóak újrázni — addig valamilyen kifogással visszautasítják a beszélgetést.

(INSPECT:)

Megvizsgálni valamit. Csak tárgyat lehet. Ilyenkor a program nem csak az adott irányban vizsgálódik, hanem a szomszédos pozíciókban általában. Vizsgálni a falon levő feliratokat és a berendezési tárgyakat érdemes. Feliratnál megkapjuk a felirat szövegét, ha pedig tárgyat találtunk volna, akkor kapunk egy opciót a felvételére. Ha bezárt ajtónál vagy páncélszekrénynél vizsgálódunk, akkor a program örömmel tájékoztat, hogy zárva vannak. Ha van nálunk kulcskártya, megpróbálhatjuk azzal kinyitni (USE CARD), egyébként meg meg lehet próbálni feltörni a zárat (PICK LOCK). Mivel az első próbálkozásunk egy páncélszekrénnyel nem volt túl sikeres, egy jó ideig nem feszegettük a zárakat a játékban, de később rájöttünk, hogy a program a sikeres betörést egy véletlenszám alapján intézi. Tehát ha egy zárat feszegetünk, akkor a következő dolgok történhetnek:

• nem történik semmi. "Újra húzhat!"

	KARONUS		DENEB		NAR' SEE	GRYPHON	BASSRUTI	SIGURE	ARCTURUS	ZED N27
	HIATHRA	MICON I.	DENEBPR.	ROSS	LAGRANGE	CONVEC	FREE GUILD	TROCHAL	MICON II.	MICON IV
1GB RAMs	54-58	63-66	45	72-78	100-114	111	99	114-117	141-153	189-201
*ANAGATHICS		235		200-215	150	140	65	105	185-190	155
+ANTIBIOTICS	72	88	60	100-104	156		132-140	152	188-200	260
+BRANDY	32	36	28	44	72-76	72	180-196	132-136	100-108	104-112
DILITHIUM	50	80-85	35	30	10	15	25	65	15	20
EXOTIC PETS	40	45	35	55	90-95	85		170	125-135	135-140
*EXPLOSIVES	234-240	141	225	120-130	87-90		39	63-66	120	
*FORGED CRs		180-195	284	160-172	116-124	112	52	84-88	160	
+HYBRID GRAIN	20	25	50	90-95	150	25	60	95-100		35
MANURE	8	10	20	36	62	10	24-28	40	12	14
METHANE	20	34	14	12	4	6	10	26	6	8
RADIOACTIVES	40	64-68	28	24	8	12	20	52	12	16
+SEAWEED	12	15	30	54-57	93-96		36	57-60	18	21
SHUNT VALVES	36	44	30	50-52	72-76	74	66-68	74-76	98-102	132-136
SOLVENT GREY	16	20	40	72-76	128	20	48	76-80	24	28
SOUVENIRS	16	18	14	22			92	68	50-54	54-56
SUPERCOMP.	85-90	105-110	75	105-130	190	185	165	195	235-250	
TITANIUM	30	48-51	21	18	6		15	39	9	12
VIDEO GAMES	24	27	21	33	54	54	138-147	99-102	75-81	
X-RATED HOLOS		92-94	142	84	60-62	56	26	44	80	64



- megszólal egy riasztó. Gyakori eset... Ilyenkor az állomáson levő gárdisták megpróbálnak elkapni bennünket. (Ha a szobában épp nem volt egy sem, akkor a következő ajtó mögött biztos, hogy állni fog egy...) Ha elkapnak bennünket, akkor megbírságolnak (páncélszekrény: 100 credit, ajtó: 25 credit) és haladéktalanul kirúgnak bennünket az állomásról. Egy hónapig nincs leszállás. Egy kis szerencsével egyébként meg lehet lógni a gárdisták elől: pontosan a mi pozíciónk felé próbálnak mozogni — ha beleakadnak valamilyen tárgyba, akkor meg tudunk lépni.
- valaki észreveszi, hogy éppen feszegetjük a zárat. Változat az előbbi témára — az eredmény ugyanaz.
- "az optomagnetikus zár halk kattanással feltárul". Nahát ez egy igen ritka esemény, úgy 1:10 lehet az esélye. Ha a zár egy páncélszekrényé volt, akkor lenyúljuk a pénzt belőle: vagy semmi nincs benne, vagy akkora szajrét akasztunk le, hogy a készpénzünket jelző szám utolsó helyiértékén jelentkezik a változás... Ha a zár egy ajtóé volt, akkor az eredmény azért kecsegtetőbb: be lehet menni a mögötte levő szobába. Az ilyen szobákban általában néhány pozíció riasztókat rejt (alarm plate), amelyekre rálépve ugyanaz az effektus lép életbe, mint az előbbi két nyitogatási eredménynél. A riasztók helyét nem árt megjegyezni, mert a helyük nem változik és a legközelebbi betörésnél elkerülhetjük őket.

A dolog természetéből adódik, hogy ha betörhetnékünk támadt, akkor dokkolás előtt nem árt menteni egyet.

Az állomásokon az első utunk mindig a három kereskedőhöz vezessen (illetve ahhoz, amelyik az adott állomásokon van). Ők egy pult mögött szoktak álldogálni, és az előttük levő jel mutatja a foglalkozásukat. TALK után léphetünk be az üzletelés üzemmódba:

(CARGO MERCHANT:)

A Koth anyahajó kivételével mindenhol van. Nála lehet rakományt venni vagy eladni. SELL CARGO-ra megnézi a rakományunkat, és elmondja, hogy miért mennyit hajlandó fizetni (a romlott cucc csak 1 credit), BUY CARGO-nál pedig a lehetséges 20 árufajtából eladásra kínál 4-6 féle árut. 1 adag áru típustól függetlenül mindig egy rakományteret foglal el. Az árak általában állandóak, de néhány kurrensebb cikknél +/— 10-15%-ot is változhatnak. Vételhez csak nyomjuk meg az árunál az '**Enter**'-t, ha már nincs több hely, akkor a kereskedő úgyis szól. A bányászállomásokon általában olcsón kaphatók a nyersanyagok (methane, radioactives, dilithium, stb.), a csillagbázisokon pedig a kész technikai termékek (supercomputer, 1 GB RAMs, stb.). Tovább nem is ragozzuk a kereskedelmet, mert lesz valahol egy puska a 10 bolygó árfolyamairól (ahol két szám szerepel, ott a két határértéket adtuk meg).

(STAR REPAIR & SUPPLY)

Ez a fickó a szerviz, azonkívül ő kínálja eladásra a rakétákat is. Mining Station-típusú állomásokon nincsen.

SUPPLIES: Háromféle rakétát vásárolhatunk ötös vagy egyenkénti kiszerelésben. A legjobb természetesen a legdrágább (30) Nova Missile. Ebből egyszerre 9 db lehet a hajón (a többiből több is, nem számolgattuk őket). 500 m-en belülről kilőve, találat esetén akár 100 ARM-ot is leszedhet egy ellenfélről.

FIX SYSTEM: Itt lehet javíttatni a meghibásodott berendezéseket 10 illetve 20 creditért. Ha van 'repair droid'-unk, akkor az néha magától is megcsinálja őket.

FIX ARMOR: Itt az elvesztegetett páncélzatunkat állíttathatjuk helyre. Célszerű mindig 100%-os helyreállítást kérni. Egy teljesen lerombolt 500-as páncél helyreállítása 99 credit lesz.

(STARSHIP OUTFITTER:)

Nála lehet beszerezni a Jolly Roger fejlesztéséhez szükséges dolgokat. Csak csillagbázisokon és a *Koth* anyahajón van. Mindenekelőtt egy Pilot's Licence-re van szükségünk, amit a Hiathra bázison kapunk meg Orelliantól — enélkül nem vehetünk semmilyen felszerelést a hajóhoz.

WEAPONS: Itt vannak a lézerágyúk. A kezdeti felszerelésünkhöz egy Garnet Laser tartozik, ami az előttünk álló összecsapásokban kábé annyira lesz hatásos, mint mondjuk egy csúzli az atomháborúban. A kezdő 1.500 creditünkből tehát rögtön befektethetünk egy valamivel jobb Berylbe, de szemünk előtt egy mielőbbi Particle Beam lebegjen! 3.650-ért már a miénk lehet... Egy telitalálattal kb. 20 ARM-ot lehet lelőni vele egy ellenséges hajóról. Itt sajnos a vételárba nem számít bele az előző fegyver ára, amit úgyis leszednek a hajóról (az a kereskedő haszna). Ágyúból csak egy kell.

SHIELDS: Energiapajzsok. Három méretben van előre és hátra is. Természetesen itt is a 2.500 creditbe kerülők a legjobbak. Először a hátsóból vegyük meg a hármasat, mert a leggyakrabban oda fogjuk a találatokat kapni — a hajtóműbe. A pajzsok tulajdonképpen a találatok hatásfokát csökkentik: erős pajzs kisebb ARM-veszteséget jelent, továbbá amíg ép, megóvhat egy berendezést a sérüléstől. Egy 500 méteren túl levő Titant például hiába lövöldözünk a legjobb ágyúval: a hármas pajzsai miatt, csak 1-2 ARM-ot fog veszteni...

ECM UNITS: Ezek a rakétazavaró berendezések. Ha vettünk ilyet, akkor harcban automatikusan üzembe lép, amikor rakétát lőnek ki ránk. A % mutatja, hogy mennyire hatásos a zavarása. A 4.500-ba kerülő 75%-ost célszerű mielőbb megvenni, mert a harcok általában úgy szoktak kezdődni, hogy az ellenfél a hajtóművünkbe durrant egy rakétát.

SPECIAL: Különféle stuffok. A CARGO POD rakodótér bővítő. Ebből a játék elején azonnal vegyünk 6-ot (több nem fér fel...), hogy egyszerre több rakományt szállíthassunk. Az ARMOR PLATE plusz páncélozás, darabonként 50 ponttal növeli az ARM-unk elméleti maximális értékét. Maximum 4-et lehet venni belőle (persze ezt is mielőbb). Miután vettünk egyet, azonnal menjünk a szervizes fickóhoz, mert fel kell töltenie őket. A TURBO THRUSTER az egyetlen, amit nem muszáj megvenni: ez nagyobb gyorsulást biztosít a hajónak (100). Hasznos lehet olyankor, ha elromlott a hajtómű és kicsit furcsán mozog a hajónk. Ha valakinek van felesleges 1.500 creditje, az megveheti magának — ártani nem fog.

A felszerelések beszerzésének fontossági sorrendje: cargo pod/armor plate 500-ig/particle beam/after shield III/ECM 75%/front shield III. Mivel semmilyen új felszerelés árába nem számít bele a régi, nem célszerű fokozatosan fejleszteni, inkább addig kereskedjünk, amíg a legjobbat meg tudjuk venni.

Pályaválasztási tanácsadó

Miután megismerkedett a játék kezelésével, az egyszeri űrcsavargót pályaválasztási problémák kezdik gyötörni: tűzoltó legyen? vagy katona? vadakat terelő juhász? Az űrcsavargó inkább úgy dönt, hogy ezeket a variánsokat meghagyja az álmos kis Balázsnak, és ő inkább kereskedő, fejvadász vagy kalóz lesz. Ehhez persze nem árt megismerkednie a hajók típusaival, amelyek egyben meghatározzák a hajó rendeltetését is.

Wasp: Kis Manchi hajó, nemritkán párosával. Ezek azonnal támadnak, mihelyt olyan szektoron haladunk keresztül, amiben ilyen van. (Ha nem támad, annak csak egy oka lehet: éppen egy másik hajót támad...) Sosem próbálnak elmenekülni, tehát a harc addig megy, amíg az egyikünk távozik az Örök (Zsákmány) Vadászmezőkre. Bár gyorsabbak, mint mi, ők a legkönnyebb ellenfelek: se pajzs, se ECM és mindössze 180-as ARM. Minden db kilövéséért 64 credit vérdíj jár.

Vulture: Nagy Manchi hajó. Ez is azonnal támad, ha észrevesz bennünket. Elég lassú, de nagyon kemény dió: 480-500 körüli ARM, erős első és hátsó pajzsok (II-esek lehetnek), viszont nincs ECM — tehát rakétát neki! Vérdíj: 160 credit.

Dart: Kis kalózhajó. Nagyon gyors, de nincs hátsó pajzsa és gyenge az ECM-je. ARM 245. Ha 100 alá csökkent a pajzsa, akkor általában megpróbál meglépni. Ha a motorja már találatot kapott, akkor elkaphatjuk. Az utolsóért 168 credit vérdíjat zsebeltünk be.

Corsair: Nagy kalózhajó. Kemény fickó, ne piszkáljuk őket addig, amíg nem turbóztuk fel teljesen a hajónkat. 405-410 az ARM, és minden cuccból van neki (valószínűleg a közepesek). Hopp! Épp itt jött egy! Nem bírta a Nova Missile-okat — 276 credit vérdíj.

Scow: Kis kereskedőhajó. Az ARM 180-210 között, és nincs sem ECM, sem első pajzs. Általában 1 rakomány van nála, de nagyon gyors. Inkább ne piszkáljuk őket, mert vagy meglép, vagy még a nyakunkra hoz egy *Cruisert* is.

Tanker: Nagy kereskedőhajó. Pajzsok és ECM közepes, az ARM 360. Általában 2 rakományt visznek magukkal. Jó lassúak — amatőr kalóznak ideális célpontok.

Hunter: Fejvadász. ARM 350, első pajzs közepes, hátsó pajzs és ECM nincs. Teljesen felesleges beléjük kötni, mert zsákmányt nem szerezhetünk, fejpénzt nem fizetnek értük, ráadásul ha többet is kilövünk, akkor a státuszunk a Császárságnál és a kereskedőknél is romlik.

Cruiser: Császári cirkáló. Jópofa gyerek: ARM 435, a pajzsok maximum, de gyenge az ECM és lassú. Ha kereskedőhajót támadunk, akkor a legtöbbször megjelenik egy ilyen barátságtalan fickó. A kilövéséért 140 credit körüli vérdíj jár — csak itt most nem a zsebünkbe, hanem a fejünkre...

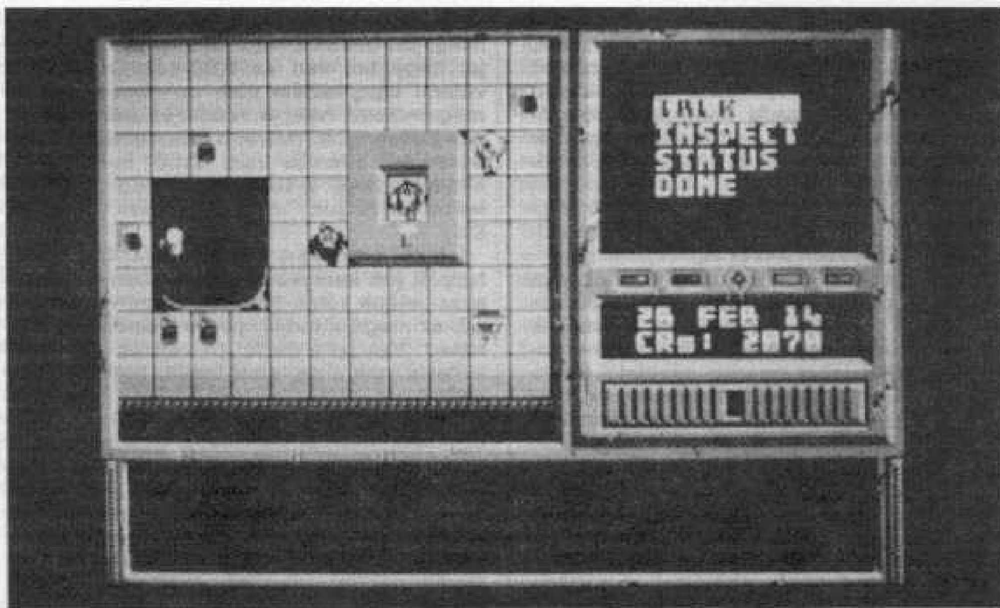
Titan: ARM 1.000, minden felszerelésből a maximum, beleértve az ágyút és a Nova Missile-okat is. Ennyi talán bőven elég ahhoz, hogy mindenki jó messzire elkerülje őket, mert bár borzasztó lassú, de egy ilyennel összecsapva általában csak az a kérdés, hogy rakétával vagy ágyúval fog felszeletelni bennünket.

Ennyit a hajókról. A túlzott önbizalom gyors elhalálozáshoz vezet: az első időkben lehetőleg ne forszírozzuk az összetűzést a többi hajóval, mert elég egyesélyes mérkőzés lesz. Nyugodtan kereskedjünk addig, amíg fel nem tudjuk pakolni a legjobb cuccokat a hajónkra. A nyugodt kereskedelem záloga, ha gyorsan megcsináljuk az első küldetést: elvisszük a Micon I-ről Sir Eld szobrocskáját Orelliannak a Hiathrára, mert Sir Eld ezt

egy 'stealth box' nevű cuccal honorálja. Ez elrejti a rakományt a kalózok árgus szeme elől. Ha nem piszkálunk más hajókat, akkor így csak a Manchik fognak néha belénkkötni (de ők úgyis mindig belénkkötnek) — ellenük meg hordjunk magunkkal néhány Nova Missile névre hallgató meglepetést. Ha megvan az 500-as páncélunk, akkor tegyük át a székhelyünket a Deneb rendszerbe: ott jobbak a kereskedelmi lehetőségek.

Miután megvan a legjobb lézerünk, legalább közepes pajzsaink, és esetleg az ECM-ünk, akkor már nyugodtan kalózkodhatunk is egy kicsit. Részünkről a *Tanker*eket fosztogattuk, mert azok jó lassúak és könnyű volt őket befogni. Ha a szektorban ilyet találtunk, akkor szépen beléptünk, és míg a *Tanker* kedvesen üdvözölt bennünket az éterben, addig mi a hátába kerültünk és olyan 200 méterről elengedtünk egy Nova Missile-t. Amíg a rakéta repül, gyorsan váltsunk át a lézerre és nyissunk tüzet vele. Így mire a Tanker feleszmél, addig a rakétatalálattal együtt már a páncéljának a fele múlt időbe kerül. Néhány ágyútalálat után (100 alatti pajzsnál) már át szoktak rádiózni, hogy elengedjük-e őket, ha átadják a rakományukat. Mondjuk, hogy igen (AGREE), és a rakományuk már át is került hozzánk. (Nyilván kalózkodni mindenki üres raktérrel megy.) A küzdelmet lehetőleg minél előbb fejezzük be, mert hosszas üldözéseknél általában előkeveredik egy *Cruiser* is. A kirabolt Tankerek szépen továbbállnak, de nem elképzelhetetlen, hogy egy másik szektorban meg fognak támadni bennünket. A kereskedőhajók fosztogatását csak addig folytassuk, amíg a reputációnk a Guild-nél dislikedre nem vált — és akkor töltsük vissza gyorsan azt az állást, amikor még neutral volt (egyébként az összes *Cruiser* belénk fog kötni a későbbiekben).

A fejvadászat szintén jól hoz a konyhára, bár a *Dart*ok hajlamosak meglépni előlünk. A támadási módszer hasonló a Tankerekéhez. Ha elhúzzuk a küzdelmet, akkor esetleg pechünk lesz: megjelenik egy Hunter vagy egy Cruiser és a már félig feltrancsírozott leendő áldozatunkon befejezi a rombolást, és elhappolja előlünk a vérdíjat. Amikor ezt először eljátszotta velünk egy Cruiser, akkor nagyon káromkodtunk, de aztán még hálásak is lehettünk neki, mert jó tippet adott nekünk a "Hogyan halásszunk a zavarosban?" módszer kidolgozására. Ez úgy történik, hogy a szegény űrcsavargó ide-oda mászkál az üres szektorokban (nyilván nincs kedve aszteroidaviharban harcolni), és ahol a számítógép hajót jelez, oda bekukkant. Az űrcsavargó csak akkor vált át a pilótaülésbe, ha kettő hajó van a szektorban. Ezek ugyanis majdnem biztosan harcolnak egymással (egy kalózhajót támad valaki, vagy egy kalózhajó támad egy kereskedőt). Ha a kalózt támadják, akkor szépen figyeljük a célpont infojában az ARM-ja fogyását, majd olyan 60 környékén belengedünk egy Nova Missile-t és zsebretesszük a vérdíjat. Az még jobb, ha a kalóz támad egy kereskedőt: itt is a kalózt figyeljük, és amikor már szépen elfogyott a páncélja, akkor ledurrantjuk egy rakétával. (Ne túl korán, mert akkor ellenünk fordul!) Amíg a kereskedőhajó hálaimát rebeg a segítségünkért, abba is beledurrantunk egy rakétát és elfogadjuk a rakományának átadására vonatkozó indítványát... (**Én ezek után már nem csodálom, ha az üzenetsor "szemétládának" becéz benneteket... — CoVboy**) Még jobb, ha Manchi-kalóz vagy Manchi-kereskedő párost találunk. Barátaim, ez egy rendkívül jövedelmező vállalkozás!



△ ***Érdekes. Már megint valahogy a kantinban lyukadtunk ki...***

Ennyit a játék kezeléséről és a taktikáról. Akinek kedve szottyant a dologhoz, az a puska (térkép+árjegyzék) segítségével magától is nekivághat a kaland résznek — egy jó darabig el fog szórakozni vele, de jobban fogja élvezni, mint az ELITE-et! Akik jobban szeretik a kész dolgokat, azoknak jön egy 99.5%-os megoldás. A hiányzó .5% a kiújult Origin-komplexusunknak köszönhető: sose tudunk teljesen végigjátszani egyet! (ld. WINDWALKER) Mindegy, a felfedezéseinket néhány rövid, tömör tőmondatban megosztjuk veletek:

Hiathra Starbase

Kezdés után az legyen a dolgunk, hogy elrepülünk a derék császárunkról elnevezett csillagbázisra, mert néhány alapvető felszerelést be kell szereznünk (ha közben kapunk egy támadást, akkor az elég ciki...). Dokkolás után rögtön menjünk is be a szemben levő ajtón, majd a különböző kereskedőkre ügyet sem vetve sétáljunk be a folyosó végén levő szobába, amely a bejárata mellett levő felirat (INSPECT) tanúsága szerint a Császárság képviselőjének rezidenciája. Itt egy Orellian nevű úr fogad bennünket szélesen mosolyogva, ami az állami hivatalnokok sajátossága széles e galaxisban. *Info of Imperium*ra egy csomó információt kaphatunk a Császárságról, amit már 120 éve ural a dicsőséges Hiathra. A Far Arm néven közismert csillagrendszerben a Denebről származó Avenstar hercegnő gyakorolja a hatalmat. Itt minden polgár rendkívül boldog, hiszen mindössze annyi dolga van, hogy betartsa a törvényeket, szolgálja őt, és ha szükséges, harcoljon és meghaljon érte. Ennyi elég is lesz a helyrajzi ismeretekből, érdeklődjünk inkább *Pilot's Licence* után, amire minden csillagpilótának szüksége van (legalábbis azoknak, akik távolabbi jövőjük biztosítása érdekében lézerágyút is kívánnak a hajójukra szerelni). Az ügyintézéssel járó költségek mindössze 10 creditre rúgnak, aztán egy KRESZ-teszt következik néhány egyszerű kérdéssel, ami hozzátartozik minden pilóta alapvető műveltségéhez (vagy végigpróbálgatja őket, mint például mi):

- Hány fényév van egy parsecben? (3.26)
- Milyen a színképtípusa a legforróbb bolygóknak? (TYPE O)
- Mi az erő matematikai képlete? (F=ma)
- Mire esküszik fel a pilóta? (IMPERIUM)

Leave-re Orellian búcsút int, de máskor is szeretettel lát bennünket: ha bármikor bármilyen kérdésünk merülne fel, akkor csak jöjjünk hozzá! (Semmire se tudott válaszolni...)

Miután mindenki egyéni ízlésű szerint bevásárolt a kereskedőknél, vonuljunk át a jobbra levő "Tizenkét Hajtómű" kantinba, ahol — egy felirat tanúsága szerint — a legjobb sört mérik a Far Arm eme szegletében.

Itt egy kicsit megállunk a történetben, mert a kantinokban van néhány olyan berendezés és személy, ami állandó, továbbá olyan fickók is akadnak, akiket nem lehet pontosan helyhez kötni (bármelyik bolygón lehetnek), de mindig valahol a bárpult környékén bukkannak fel.

Állandó berendezési tárgy a bárpult mögött álldogáló kocsmáros, akinek egyetlen pillantás is elegendő annak a megállapítására, hogy mi most borzasztó szomjasak vagyunk. TALK után különböző magas alkoholtartalmú frissítőket lehet rendelni tőle x creditért. Iszogatni ugyan általában kellemes időtöltés, de itt teljesen felesleges pénzkidobás. Illetve: ha a legdrágább piából iszunk, akkor a sokadik kör után a kocsmáros elkezd különféle dolgokról fecsegni. Az infoi ugyan elég érdekesek, de mivel ebben a leírásban elmondjuk őket, teljesen felesleges a pénzt piába ölni. Annál is inkább, mert főhősünk nemsokára berúg, és sűrű csuklások közepette, nem egészen az irányításunk szerint fog ide-oda tébláboIni.

Szintén állandó berendezési tárgy az igen divatos HIVE játékautomata, amely az introja szerint 'brought to you by Origin'. INSPECT után bedobhatunk 1 creditet és mókás arcade résztvevői lehetünk: hangyákra kell lövöldözni benne. Komplett leírása: ha jön a hangya, fordulj felé és lődd le, különben felfal és vége a játéknak. Ha egy hangyalyukba (Mound) közvetlen

közelről belelősz, akkor az megszűnik. Miután elfogyott a Mound melletti szám, megjelenik a RECALL felirat és vissza kell szállni a hajóba. A sprite-ok kicsik és rondák — ez igazi arcade hangulatot kölcsönöz a játéknak. Tök jó. Lehet, hogy egyszer majd erről még ennél is részletesebb leírással szolgálunk...

Az alábbi figurák bármelyik bolygó kantinjában előbukkanhatnak (ha már beszéltünk velük egyszer, akkor is):

Robot: nagyszerű lehetőséget kínál: van nála egy olajos zsák, amiből mindössze 100 credit lefizetése ellenében bármelyik halandó húzhat egy tárgyat. Különféle érdekes tárgyakat lehet nyerni: zsebbéli atomerőművet (kár, hogy a Császárságban már vagy 100 éve nem használnak atomenergiát), Rubik-kockát (azoknak, akik a játéktól még nem elég idegesek), és hamis szállítólevelet, amivel bármilyen csempészárut át lehet vinni a csillagbázisok vámján (nem lehet...)

Veda (szörny): Ez egy nagyon derék élőlény, narancssárgán izzó bőrrel és néhány csáppal. Barátságosan ránkpillant az összes szemével, aztán meghív, hogy tartsunk velük egy sörre. Ha a többesszám rendhagyó használata után érdeklődnénk (*Us?*), akkor kifejti, hogy ő(k) tulajdonképpen tizenkét fajta tökéletes szimbiózisa, és azzal töltik az idejüket, hogy különféle biomechanikus dolgokat gyártanak a kezük ügyébe eső élőlényekből, aztán rásózzák őket az érdeklődőkre. Az első elképesztő ajánlata (*What have you got?*) a mindössze 100 creditbe kerülő Blog Globe (vagy Glob Blobe?), ami érdekes fényjelenségeket produkál, mihelyt hallótávolságon belül zene szólal meg, csak vigyázni kell vele: ha egy hónapig nem hal zenét, elpusztul szegényke... Fényorgonát még ne vegyünk tőle (*No, thanks*), amitől ugyan megsértődik, és nem hajlandó többet beszélni velünk, de a következő felbukkanásakor ajánlott marhaságra már benevezhetünk. Ez az 'Amoebic Contact Lenses' névre hallgat, és 250-be kerül. Veda azt mondja róla, hogy a benne rohangáló amőbák védik a szemet az erős fénytől, tehát nagyszerűen alkalmas arra az esetre, ha mondjuk egy kellemes estén szupernovákat kívánunk nézegetni. Ha megvesszük tőle, azonnal be is építi a szemünkbe, amőbástul-mindenestül.

Tomar San (ember): Ez az intenzíven őszülő fickó rögtön azzal kezdi a beszélgetést, hogy nekünk szegezi a kérdést: a biztosítótól vagyunk-e? *Who wants to know*-ra hajlandó elárulni a nevét, valamint azt, hogy egzotikus dolgokkal kereskedik — de most már nagyon jó lenne, ha elárulnánk, hogy a biztosítótól jöttünk-e (*Sorry, why*), mert ha hamarosan nem fizetik ki a kárát, akkor csődbe megy: a Bassruti rendszerben bekövetkezett szerencsétlenség miatt nagyon sokat vesztett. (*What loss?*) Egy egész NSB-rakományt, ami most már soha nem fog felszállni abból a dokkból — megint csak a szerencsétlenség miatt. (*What are NSB's?*) Az NSB egyébként egy erős nyugtatószer, amivel a megőrült egyéneket kezelik: egy 'Idegstabilizáló Löket' a bőr alá, és a beteg átmenetileg visszanyeri a tudatát. Szóval a szállítmány nagyon értékes, de nem tudja megszerezni (*Go and get them!*), mert a bázist a katasztrófa következtében elárasztották a szörnyek, és kész öngyilkosság lenne egyáltalán csak bedokkolni is oda. Ráadásul fogalma sincs, hogy a Bassrutiban merre van a szállítmány, és nem is egyhamar várható, hogy a Császárság megtisztítsa azt a bolygót, mert most el vannak foglalva a genetikai hivatallal való pereskedéssel. Volt azonban egy fickó, aki túlélte a katasztrófát, aki talán tudja, hogy hol van az NSB-szállítmány. Ez valami bányászféle volt, de mihelyt valaki megemlítette neki a rendszer nevét, teljesen bezsongott. (Mivel a Bassrutiban mindössze két állomás van, ebből nem nehéz kitalálni, hogy a Bassruti Mining Stationre leszállva tudjuk "megöngyilkolni" magunkat.)

Ichiki (csuklyás): Valami Baakiki nevű helyről jött kereskedő, és feltétlenül üzletet akar velünk kötni. Meglátása szerint, amit ő ad, az maga a tudás: pontos, értékes, tökéletes. *Yes let's trade!*-re valamit mondani kellene neki, de arról majd később lesz szó.

Flitch kapitány (humán): Első ránézésre úgy fest, mint a kalózok a gyermekeknek szóló VidoDiskeken, de később azért kiderül, hogy a marcona külső érző szívet takar. Az ő szíve érzi, hogy nekünk infokra van szükségünk, és nem tartja elképzelhetetlennek, ha 25 credit/info egységáron ezeket átadja nekünk. Eszünk ágában sem volt ennyit fizetni neki (ECM-re gyűjtöttünk), de egyszer jókedvünkben befizettünk nála egy körre, és egész jó kis infokat mondott. Az *Info on Ship*re óva int bennünket az állig felfegyverzett Titan osztályú hajóktól, viszont szíves figyelmünkbe ajánlja a Scow-kat és a Tankereket: elől kell lőni őket, mert ott nincs pajzsuk. Ez különösen vonatkozik a Manchi hajókra is, mert ő olyat még nem hallott, hogy egy bogárvezette hajó elmenekült volna a harcból. *Info on Pirates*re Bél úrról (Sir Gut) kezd fecsegni, aki a kalózok Vörös Testvériségének a főnöke. A Free Guild Outposton rendezte be a főhadiszállását, és előszobájából egy Omar nevű barátságtalan fickó szokta kidobálni az érdeklődő egyedeket. Ha *A Job*ot kérünk tőle, akkor megbíz bennünket egy szállítással: szintén a Free Guild Outposton van egy Chi-Sha nevű barátnője, akinek egy chipre van szüksége, és biztos fizetne annak, aki elviszi neki. (A tárgyaink között megjelenik a 'microchip').

Ennyit a mozgó figurákról.

Szóval a Hiathra kantinjában beszélhetünk egy ügyetlen robottal, aki azzal kezdi a dolgot, hogy letapos bennünket, aztán szenzorait együttérzően forgatva, megjegyzi, hogy reméli, nem sérültünk meg. Inkább *I'm OK*, mert ha azt mondjuk, hogy megsebesültünk, akkor előránt egy kulcskészletet és feltétlenül meg akar bennünket javítani. A robot a 'Princess Rowena' csatahajón szolgál, az 5. flotta büszkeségén. Amikor többet kérdezünk róla, átkapcsol propagandaadásra, és felsorolja a fegyverzetét, amelyek egyértelmű tippek a hajónk leendő felszerelését illetően. *Fight any Manchis?* kérdésre azt mondja, hogy még nem voltak bevetésen a bogarak ellen, mert a flottaparancsnokuk a Manchi-fenyegetés növekedésének esetére tartogatja őket. (?!)

A roboton kívül még találkozunk egy figurával, aki úgy fest, mintha gárdista lenne, de lehet beszélni vele, mert ő mozog (*On Leave?*). Toomnak hívják és eltávozáson van: a szabadságát azzal tölti, hogy ide-oda utazgat, mert nagyon kedves emberekkel találkozhat. Ha egy példát is kérünk, akkor Avenstar hercegnőt említi, és igazán sajnálkozik, hogy meggyűlt a baja a Fekete Kéz Szektával. A rangja (*What's your rank?*) őrmester, mert az új parancsnoka, nem nagyon figyel rá. A régi parancsnoka, Targon, nagyszerű fickó volt, de őt sajnos felfelé buktatták és azóta teljesen eltűnt. Azt beszélik, hogy a hercegnőnek volt valamilyen titkos megbízatása a számára... Ennyi elég is volt a beszámolóból.

A kantin felett nyíló szobában egy Cebak nevű hölgyet találunk, aki él-hal a Hive játékért, és biztos benne, hogy a Manchik nem olyanok, mint a játékban szereplő rovarok, mert akkor hogyan is lehetne nem szeretni őket?! A játékról (*Hive?*) és a nővéréről (Sister?) kérdezve még azt is elfecsegi, hogy a nővére a legprofibb HIVE-játékos, de ő sajnos Lagrange-on él a papával. Ha találkozunk vele, feltétlenül üdvözöljük. A kotyogását egyébként nem muszáj végighallgatni, inkább alapos játékos módjára végigkutatjuk a helyiséget: különösen azt az űrruhát, ami a többitől külön lóg a falon és egy 'keycard' van a zsebében. Természetesen ez átvándorol a mi zsebünkbe.

Micon I Outpost

Az üzenet szerint ez volt az elsőnek létesített űrállomás a Far Armban. A dokktól délre, a folyosó végén nyíló ajtó mögött van a kereskedő és a szerelő. Innen balra egy bezárt ajtó van, de ha elolvassuk az ajtó melletti feliratot, akkor megtudjuk, hogy kártyával nyílik. (Ha felvettük a Hiathran a 'keycard'-ot, akkor ki is nyithatjuk vele — teljesen feleslegesen, mert nincs mögötte semmi.)

A balra levő kantinban a szokásos dolgokon kívül összefutunk egy szomorú zenésszel, aki a HIVE-automatákból áradó zaj miatt berzenkedik (*Yes, it is*), aztán hosszas unszolásra előadja, hogy ő udvari zenész volt, és már-már egy élő legenda, hiszen a Far Arm leghíresebb emberei hallgatták a muzsikáját. Legenda úr kicsit részeges is: *Buy him ale* után (10 credit/db) végigkérdezhetjük a híres embereket (Hiathra, Koth, Avenstar, stb.) és mindenkiről elkotyog valami használhatatlan apróságot. A lényeg az, hogy Koth admirális nem szerette a zenéjét, mert szerinte "a tűz ropogása a legjobb zene"!

Az állomás jobb felső részén, egy fényesen berendezett szobában lebeg a karosszékén Sir Eld. Nemes egyszerűséggel csak a kereskedők fejedelmének nevezi magát, és érdeklődik, hogy azért jöttünk-e hozzá, hogy tanuljunk tőle. Legyen meg az öröme: *Yes*. Tanulni azt lehet, ő majd elmond mindent — de előbb egy kis szívességet kérne tőlünk (*What's the favor?*): valami kis gondja támadt a minap, és egy elég magas hivatalt betöltő személynek szerezné egy aprócska ajándékkal kifejezni a hálóját az ügy elrendeződése kapcsán tanúsított előzékenysége miatt. A lényeg az, hogy egy finoman faragott kis szobrocskát ('statuette') akar elküldeni velünk Orelliannak, a császári rezidensnek. Alkalomadtán majd menjünk be a szoborral Orellianhoz, aki élesen azt kérdezi, hogy ez valami vesztegetés akar-e lenni? Természetesen azt válaszoljuk, hogy nem (*Not at all.*), különben egy kis zűrbe keveredünk. Miután szobrot átadtuk, menjünk vissza Sir Eldhez, aki hálásan köszöni a szívességünket, és különböző kereskedelmi tippeket ad (mit és hova érdemes szállítani). A szellemi ellátmányhoz hozzátartozik egy jóval értékesebb fizikai is: a 'stealth box'. Ez a hajó felszerelésébe kerül, és miután megkaptuk, soha nem fogják a kalózok megtámadni a hajónkat. Így tehát célszerű ezt a küldetést már rögtön a játék elején megcsinálni.

A kereskedőktől balra egy zárt ajtó van. Ha nálunk van a 'keycard', akkor kinyithatjuk vele, de semmi különleges nincs mögötte.

ConVecEast Station

Gryphonban kering, ami egy elég szegény rendszer lehet: mindössze egy árva Mining Stationre tellett nekik.

Sok érdekes itt nem történt, mindössze egy részeg bányásszal találkoztunk. Természetesen ez is azért iszik, hogy felejtsen: valami nagy bizniszre lett volna kilátása, mert radioaktív cuccokat akartak szállítani a Zedbe, de egy idióta kereskedő lassú hajón küldte az árut, és az egész megromlott, mire odaért. (célzás arra, hogy romlandó áruk is vannak) A kereskedő pedig a bányásszal fizettette meg a kárát, mondván, hogy rossz árut adott neki. Senki sem hallgat egy bányászra... Itt *Typical*t válaszoljunk, mert *Neither do I*-ra a bányász sértődötten nekünk ront. Az ökölharcot ugyan megnyerjük, de rögtön előkerül egy gárdista is, és némi bírságolás után kirúg bennünket a bolygóról. A bányászt egyébként tovább kérdezve ismét hallunk a Bassruti Mining Stationön történt szerencsétlenségről, valamint arról a bányászról, aki az egyetlen túlélője volt az eseményeknek és mihelyt megemlítette neki valaki a hely nevét, rögtön begolyózott tőle.

Denebprime Starbase

Ha valaki már belejött a wormhole-okban történő közlekedésre, akkor annak célszerű áttenni a működési területét Karonusból Denebbe, mert a Denebprime-Ross Mining Station és a Denebprime-Arcturus/Micon II közötti áruszállítás gyors és busás haszonnal kecsegteti.

Denebprime csillagbázison lakik Avenstar hercegnő. A szobája rögtön a zsilip után jobbra nyílik, ahol Vengor, az igen barátságtalan testőrösaurus Skarlát Testvériség- vagy Fekete Kéz-ügynöknek néz bennünket, aki szeretett hercegnőjét jött lemészárolni. Mielőtt megtenné a gyanújából következő lépéseket, egy lágy női hang szól ki a szomszéd szobából, hogy feldarabolás helyett inkább engedjen be bennünket. Odabent a hercegnő rohangál ide-oda, és bemutatkozás után azt az érdekes megállapítást teszi, hogy bár mi sohasem találkoztunk egymással, a sorsunk mégis összefonódik az övével. Egyéb összefonódásokra tett ajánlkozásainkat megelőzve hirtelen előránt egy Jakar névre hallgató kristálygömböt, ami tulajdonképpen egy egyszerű hazugságvizsgáló készülék: csak meg kell fogni, és ha az ember hazudik, akkor leég a keze — ha nem hazudik, akkor nem ég le a keze. Harmadik alternatíva nincs. A hercegnő először a hajónk nevét tudakolja (JOLLY ROGER), aztán az után érdeklődik, hogy hogyan kerültünk ide (nyilván nem *Make up a story*, hanem a *Tell the truth* a helyes válasz). Aztán közli, hogy ez a gömb egy nagy átverés, de amúgy is tudta a válaszunkat. Nagylelkűen nekünk adja azt, ami már úgyis a miénk (mármint a hajónkat), majd arra kér, hogy miután megfelelőképpen felkészültünk az előttünk álló nagy feladatra, térjünk vissza hozzá. A 'felkészülés' azt jelenti, hogy néhány hajó kilövésével a reputációnkat ádázra kell növelni (Fierce). Ha így térünk vissza a hercegnőhöz, akkor hosszas előadást kapunk a Nagy Összeesküvésről, meg Targon kapitányról, akinek annyira nyoma veszett, hogy küldetésének névadója (FERRET = vadászgörény) sem tudja megtalálni. Ha ezek után ugrunk be hozzá, akkor a hercegnőt már nem találjuk itt: Vengor arról tájékoztat, hogy a Fekete Kéz bérgyilkosa sikertelen merényletet követett el a hercegnő ellen (isten nyugosztalja szegénykét!), és Avenstar különféle indokokkal elhagyta a rendszert. Ezt az alkalmat részünkről arra használtuk fel, hogy betörjünk a hercegnő szobájának hátsó részéről nyíló helyiségbe, és megtaláljuk a... nagy semmit.

A kantinban újabb érdekes figurák várják az űrcsavargót: mindenekelőtt Dr. Felsane, aki a játék szereplőinek 95%-hoz hasonlóan: nő. Idegen fajok antropológiáját tanulmányozza az egyetemen, és megkér bennünket, hogy segítsünk neki a munkájában (*What kind of help?*): érdeklődésének középpontjában most a Nar'See-ben őshonos Sish-azn ősgyikfajta áll, aminek jó nagy állkapcsai vannak és rendkívül barátságtalan élőlény (*OK, I'll help!*). Mindössze annyi lenne a dolgunk, hogy ha inni invitál bennünket, akkor fogadjuk el a meghívását, aztán kössünk belé azzal a durva kifejezéssel, hogy 'RAKBIT'. Nagyon figyeljünk a reakciójára, mert minden apróságról tudni akar. Köszöni szépen. (**De jópofa lány... — CoVboy**)

Ross Mining Station

Deneb központi csillagjai körül kering orbitális pályán, és — az üzenet szerint — messzi galaxisokban híres az ásványairól. Ez úgy hangzik érthetőbben, hogy ide szinte mindent érdemes Denebprime-ról áthozni, leszámítva természetesen az ásványokat.

A kantin melletti szobában Dr. Elanius Ferah rendelője található. A doktornő teljesen vak, ami nem akadályozza meg abban, hogy plasztikai sebészettel foglalkozzon. Rövid csevegés után lehet kérdezni a pácienseiről, de az ismert figurák közül mindössze Koth admirális fordult meg a kezei alatt, akinek egy forradást kellett eltávolítani az arcáról. (A szomszéd szobában van egy páncélszekrény is. Ez volt az egyetlen, amit nem törtünk fel...)

A kantinban találjuk LUX-23A-t, a szerelmi bánattal megáldott robotot. Megkérdezi, hogy a gazdája küldött-e minket? A gazdi igen kemény figura: a LUX-23-sorozat programja szerint gazdájának minden kívánságát köteles teljesíteni, de ennek a gazdinak semmi sem volt elég jó! Ezért LUX mellé vett még egy humanoid nőstény kivitelben készült MAID robotot is. Ahogy úgy kettecskén takarították a port a bútorokról, a két robot gyorsan összemelegedett, sőt, arra is rájöttek, hogy ők úgy illenek egymáshoz, mint dugó az aljzathoz. Egy szép napon azonban a gazdájuk úgy döntött, hogy MAID-et átprogramozza szemétkompaktornak, és szegény robotleányzó bánatában világgá szaladt. A haragvó gazda pedig fejvadászokat fogadott, hogy elkapják a szökött robotot. Luxi is elmenne utána, de a programja határozottan tiltja, hogy felbosszantsa a gazdáját. Éppen ezért arra kér bennünket, hogy ha megtalálnánk valahol MAID-et, akkor mondjuk neki az ő nevét (ebből tudni fogja, hogy Lux küldött bennünket), és rejtsük el addig, amíg a gazda visszahívja a fejvadászokat. Valószínűleg még mindig humanoid nőstény formában van, de lehet hogy közben átprogramozta magát. Esetleg vissza is hozhatjuk neki... (Ez aztán tökéletes marhaságnak tűnik első hallásra — még nagyobb lesz, amikor tényleg megtaláljuk a kis barátnőjét!)

Lagrange Mining Station

Ez Nar'See-ben van, a goromba saurusok rendszerében.

A kocsma feletti szobában levő bozontos szőszi nem más, mint Tiwa, a Hiathra csillagbázison élő Cebak nővérkéje. Szintén HIVE-őrült, de nagyon boldog, hogy üzenetet hoztunk az ikertestvérétől (két HIVE-parti között sokat gondol rá). Ő is hosszasan locsog mindenféle témáról. A beszámolójának 90%-át a HIVE-játék istenítése teszi ki, a fenmaradó 5-5%-ban pedig elkotyogja, hogy a Cebaknál lakó gárdista a falon lógó ruhájában tartja a 'keycard'-ját (tartotta — már rég eltettük...), továbbá megkér, hogy vigyünk el egy levelet Cebaknak (Tiwa's letter). Aki akarja elviheti. Cebak nagyon boldog lesz vele, csak azt sajnálja, hogy ez nem neki szól, hanem nekünk: "Tippek és trükkök a HIVE-játékhoz". Aki nem menekül el gyorsan, annak fel is olvassa (Egyebként az is benne van, hogy ha valaki megcsinál 5 pályát vele, az egy csomó pénzt nyerhet. Ezt nem próbáltuk ki, mert már a harmadik pályán kinőttük a nadrágunkat az unalomtól.)

A kantinban egy kedélyes dinosaurust találunk, aki a bárpultot támasztja. Vidáman vigyorog minden belépőre, és aki netán megrémülne az állkapcsában sorakozó tűhegyes fogaktól, annak még barátságosan integet is hatalmas tüskés farkával. Ha kitüntetjük megszólításunkkal, akkor szépen bemutatkozik: ő Borf, a Sishaz-ahn filozófus, aki az emberi hülyeséget tanulmányozza, és most azonnal igyunk vele egy korsó sört (*Human folly?*). Véleménye szerint az igen-igen primitív emberi faj roppant érdekes vizsgálódási terület, mert nehezen találni a galaxisban még egy olyan fajtát, ami egész története során arra rendezkedett be, hogy teljesen idióta példányok irányítsák. (**Nocsak. Ez a játék aktuális mondanivalót is hordoz? — CoVboy**) Szerinte a Manchi-háborúnak is véget lehetne vetni, ha az emberek nem piszkálnák állandóan őket. Mielőtt folytatja, gyorsan vállaljuk el a felkínált Sishaz sört (*OK, I'll try it*), nehogy véletlenül visszavonja a meghívást. Az első korty alapján nagyszerű ez az ital. A második után meg még inkább. Az alakoholtól általában minden humanoid rögtön nagyon erősnek érzi magát, szóval kössünk bele újdonsült barátunkba dr. Felsane útmutatásai szerint: mondjuk neki azt, hogy RAKBIT. Ez valami érdekes nyelvi fordulat lehet, mert Borf elbődül, szemei kifordulnak, eltátja a száját és... — elröhögi magát. Egy filozófus nem bánt egy ilyen csöppnyi teremtményt, bár azt el kell ismerni, hogy a csöppnyi teremtmény igen bátor, hogy ilyet mondott neki. Ennek örömére vállon vereget, és mihelyt előástak bennünket a padlóból, tovább tölti belénk a jófele Sishaz sört. Ennek az lesz a vége, hogy egy idő múlva nem tudjuk hol vagyunk, sőt, azt se nagyon, hogy egyáltalán kicsodák. Nem baj: miután berúgtunk Borffal, menjünk vissza a Ross Mining Stationre, ahol dr. Felsane nagyon boldog lesz a beszámolónktól, és hálája jeléül átnyújt nekünk egy 'Malir artifact'-ot, ami legutóbbi ásatásai során került elő. Hogy ez a meghatározás vajon miféle dolgot takar, az a játékból nem derült ki — mindenesetre a későbbiekben hasznos lesz.

Free Guild Outpost

Ez a Bassruti rendszerben van. Itt van az a bizonyos katasztrófa sújtotta bolygó is, ahol boldog szörnyek fogyasztják a látogatókat. Mivel az minket nem tesz boldoggá, ha reményteljesen induló csavargói pályafutásunk egy hüllő gyomrában végződik, ezt egyelőre hagyjuk ki az életünkből, és az irányt a szabadkereskedők (értsd: csempészek) Mekkája, a Free Guild Outpost felé vegyük. Már a zsilipben levő üdvözlő felirat is roppant tanulságos: "Isten hozott! Akkor is, ha köröz a rendőrség!"

A kantinban egy igen kellemes jelenség vonja magára a figyelmünket: egy hölgy. Tűzvörös, testhez álló ruhája igen ígéretes domborzati viszonyokat láttat az avatott szemlélővel, azt pedig az avatatlan szemlélő is láthatja, hogy a hölgy tök részeg. Ez már két ok arra, hogy megszólítsuk. Ez Chi-Sha. Ha Flitch kapitánytól elhoztuk a 'microchip'-et, akkor először is válaszoljunk a jelenlegi foglalkozásunkra vonatkozó kérdésére az igazságnak megfelelően (*A rogue*), aztán amikor azt kérdezi, hogy mit akarunk tőle, mondjuk neki, hogy MICROCHIP. Ettől egészen felvillanyozódik (**Akkor mégsem chipet adtatok neki, hanem egy tápegységet — CoVboy**), és hálából 100 credittel növeli folyószámlánkat. Ha legközelebb erre járunk (egy hónap múlva — addig nem lehet vele megint beszélni, mert el van foglalva a következő pohárkával), meglepő manővert művelünk: ismét csavargóként mutatkozunk be, aztán bemondjuk neki a varázsszót, ami úgy hangzik, hogy LUX-23A. Ugyanis Chi-Sha a szökött MAID robot. (Erre tudományos módszerrel jöttünk rá: mindenkinek bemondtuk Luxi nevét. Avenstar hercegnőnek többször is. Milyen szép is lett volna, ha a Far Arm-szerte szeretett és tisztelt császári helytartó nem más, mint egy elkószált takarító robot. Kérdés, hogy ehhez mit szólt volna Borf, a Sishazahgn filozófus?) Chi-Sha szemei elkerekednek, és rettegve kérdezi, hogy ha tudjuk a titkát, akkor mi a szándékunk: segítünk-e neki elrejtőzni? Van például egy jó megoldás: ha átprogramozza magát, akkor működhet karbantartó droidként is. Mondjuk neki, hogy *Yes* (ez azt jelenti angolul, hogy elrejtőzhet a hajóban, amikor felszállunk). Már csak azért is, mert a hajó felszerelései között 'repair droid'-ként jelenik meg, és néha rövid idő alatt megcsinálja azokat a berendezéseket, amelyek harc közben meghibásodnának. (Néha meg nem, de úgysem kerül túl sokba a szervizelés.) Aki akarja, visszaviheti Luxhoz a Rossra, és ott eldöntheti, hogy visszaadja neki vagy inkább megtartja magának. (Ha visszaadná, akkor úgyis megint megszökik, és ugyanabban a kocsmában tűnik fel újra...)

Az Free Guild Outpost hátsó fertályában rendezte be főhadiszállását az űrkalózok szakszervezete, a Skarlát Testvériség (ezekről beszélt Flitch kapitány is). Az előszobában egy Omar nevű alacsony fickó fogad bennünket, aki elképesztően büszke arra, hogy ő kalóz. (**Még mindjárt jobb, mint a kalauz! — CoVboy**) Ha Mr. Gutot kívánnánk látni, akkor Omar jelzi, hogy Mr. Gut viszont nem kíván látni ilyen noname fickókat, mint amilyenek mi vagyunk. Először át kell mennünk a próbán: fosszunk ki egy teherhajót, és hozzuk ide a rakományát. (Nem muszáj idehozni: ha már kiraboltunk valakit vagy volt vérdíj kitűzve a fejünkre, Omar már úgy veszi, hogy derék fickók vagyunk.) Omartól függetlenül azért be lehet menni Mr. Guthoz, de ő addig nem kommunikál velünk, amíg Omar próbáját ki nem álltuk. A csevegésről majd később. (A Sir Gut szobája előtti folyosón van egy bezárt ajtó, ahova magától értetődően betörtünk — nem volt bent semmi érdekes, viszont ráléptünk egy pár riasztóra, minekfolytán kidobtak bennünket az állomásról.)

Trochal Outpost

Ez a Bassrutival szomszédos Sigure-ben van, és ezt a két rendszert köti össze a legrövidebb wormhole. A felső részen van Vilanie apátnőnek, a Fekete Kéz szekta vezetőjének szigorúan magánhasználatra berendezett űrállomása.

Az alsó részen egy nagyobb szobát képeztek ki a szekta meditálásra hajlamos tagjainak. Egy csuklyás hölgy bóklászik itt a gondolataiba merülve, de azért hajlandó beszélgetni velünk: az apátnőről megtudjuk, hogy ha a szektába óhajtanánk belépni, akkor próbára fog tenni bennünket és egyébként ő a Tudás, a Bölcsesség és a Hatalom, mert senki sem műveli nála jobban a fekete mágiát. A felső részen levő szobában lakik.

Tényleg ott lakik. Szép kislány. Úgy fest, mint egy húsvéti nyuszi: fehér haj, piros szemek. Amikor megszólítjuk, azt tudakolja, hogy azért érkeztünk-e, hogy belépjünk az ő kis gyermekeinek sorába? Tökmindegy, mit válaszolunk: *Yes*re egy kicsit turkál az agyunkban, aztán arra a következtetésre jut, hogy ő nem kíván egy hozzánk hasonló balfácán anyácskája lenni, és egyébként is: tűnjünk el, de nagyon gyorsan! (Párszor még meglátogattuk a kedves nénit, de idővel megunta és már nemcsak turkált az agyunkban, hanem ki is ürítette — GAME OVER. Ugyanez az effektus azonnal életbe lép, ha úgy látogatjuk meg, hogy már megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől és beszéltünk Targon kapitánnyal).

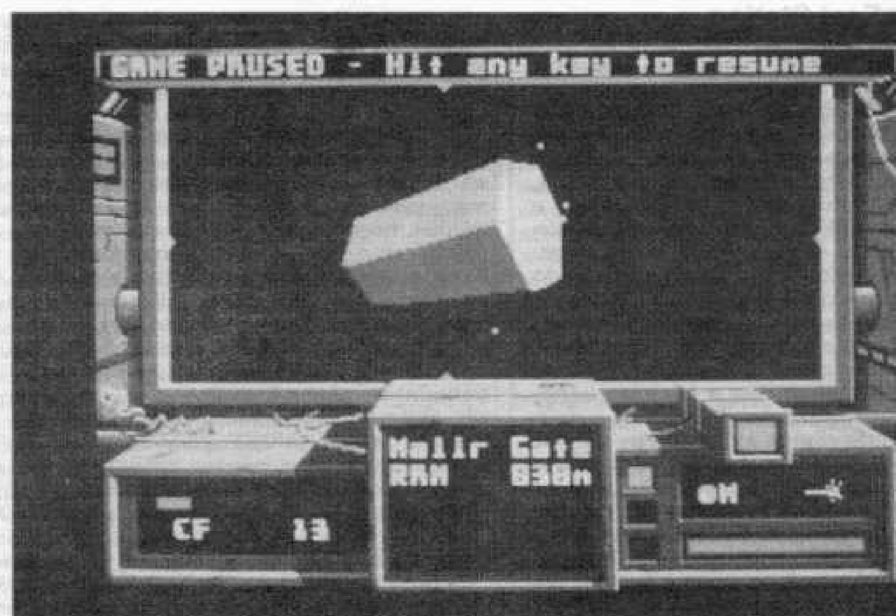
Micon IV Outpost

Ez a Zed N27-ben van, és az Outpostoktól eltérően úgy fest, mint egy Mining Station. Ide csak úgy jöjjünk, hogy a páncélzatunk a maximális 500 és a Free Guild Outposton teljesen kijavítottuk. A Micon IV ugyanis egy aszteroidamező kellős közepén található, és a wormhole-ugrás és az út a leszállásig szanaszét veri a páncélunkat. (A legnagyobb kitolás az lett volna, ha a bolygón nem is lehetne megcsináltatni...)

A bázis alsó részén van a kantin, onnan balra pedig a bányászok szállása. Itt találunk egy figurát, aki Teb néven mutatkozik be és szintén elég illuminált állapotban van. Szerinte kereskedőnek lenni nem rossz, de ha valaki igazán a business kellős közepébe akar csöppenni, akkor bányásznak megy: egész nap sziklákat hurcolászni, féltonnás fúrógépekkel birkózni, hegyoldalakat lebontani — nincs is ennél jobb! Ráadásul ha valaki feltár egy új dilithium mezőt, az 1% részesedést is kap a kitermelésből származó nyereségből! Miután végighallgatuk a mondókáját, gonosz mosollyal a fülébe súghatjuk annak a helynek a nevét, ahol a bányászoknak a legjobb dolga van. Ezt a helyet úgy hívják, hogy BASSRUTI. Hoppá! Teb hangulata hirtelen az ellenkezőjébe csap (merthogy ő volt a katasztrófa egyetlen túlélője). Összefüggéstelen szavakat hörög, de azért végigkérdezhetjük tőle az összes lehetséges kérdést. A katasztrófát a genetikai labor kísérletezése okozta: hosszas fejlesztő munkával sikerült kitenyészteniük egy olyan szörnyet, ami ellenáll minden természeti behatásnak, és ráadásul még folyton éhes is. A szörnyek kisétáltak a laborból, és elfogyasztották az összes bányászt, genetikust, gárdistát, meg akit még találtak. Teb egy agyafúrt módszerrel menekült meg: balra nézett, jobbra futott... A legfontosabb kérdés: hol van az NSB? Teb úgy emlékszik, hogy a szállítóhajó legénysége a bázis alsó részén rejtette el, abban a szobában, ahol a páncélszekrény áll. (Teb szobájából még nyílik egy zárt ajtó, ami a 'keycard'-dal nyitható. Bent van egy páncélszekrény, ezt általában fel lehet törni és elképesztő összegeket lehet begyűjteni belőle: ha jól emlékszünk, az utolsó zsákmány teljes 11 credit volt!)

Az állomás bal felső részén találjuk Prosk professzort, a róla elnevezett Gravitációs Laboratórium vezető tudósát. Mint a tudósok általában, ő is kissé szórakozott, és egyetlen témája van: a találmányai. Kérdezhetjük a legújabbról, és a többiről. A legújabb találmánya a Warp Drive. Mihelyt elkészül vele, nem kell többé Malir Gate-eket használni — bárhova lehet menni a világegyetemben. Már csak egy dolog hiányzik hozzá: a transzmutációs tekercs. Ellopták a Manchik, arra már keresztet lehet vetni. De biztosan lehet találni egy másikat valahol... Mondjuk neki, hogy elhozzuk azt a bigyót. A reakcióját idézzük:"*Csodás. Hadd gondolkozzam, hol találhatnál egyet... Ő. Őő. Áh, nem jut semmi az eszembe. Talán majd neked igen.*" Jópofa? Vannak még egyéb találmányai is: itt van például a lebegő karosszék, amit Koth admirálisnak készített, aki elvesztette mindkét lábát a lázadó kereskedőkkel vívott ütközetben.

(A prof szobájával szemközt van egy zárt



△ *Ez a Malir Gate sem pont szemben van (PC)*

ajtó. Ha valakinek betörhetnéke támad, és véletlenül sikerülne kinyitnia, akkor az ajtóból átlósan lefelé lépjen, mert a szoba felső része tele van pakolva riasztókkal. Egyébként szokásos módon itt sincsen semmi.)

Micon II Outpost

A Denebbel szomszédos Arcturusban van. Itt szedtük össze a pénzt a hajónk felszerelésére: a Denebprime csillagbázison beszerezhető legtöbb áru itt nagyon keresett (60-100 credit haszon is lehet egy-egy darabon), visszafelé meg lehet vinni radioactivest, és a haszon bőven fedezi a páncél helyreállítását.

Az alsó részen egy ideges figurát találunk, aki a szobában felhalmozott monitorokat bámulja: ő irányítja a kitermelést, és ebből kifolyólag nagyon elfoglalt. Használható infot nem sikerült kiszedni belőle.

A hátsó részen levő folyosón egy érdekes figurára bukkanunk. Momentán táncolva szórakoztatja az erre tévedőket, de egy creditért cserébe külön szolgáltatásra is hajlandó: beavat bennünket a Nagy Titokba. Ha megkapja, elég rendhagyó módon jár el a pénzzel: először megpróbálja lenyelni, aztán mikor ez nem sikerül, rövid ideig gargalizál vele, végül pedig kiköpi a földre. Aztán a kifordult szemével ránkpillant és eképp szól: *"Négy nap múlva engem koronáznak császárrá! Már előre is: éljek!"* — és ezzel távozik. Annyira azért nem bolond, mert elviszi magával a creditet is.

I.S.S. Koth

Ez nem bolygó, hanem egy anyahajó a Titan-flották kiszolgálására. Attól függetlenül be lehet rá dokkolni (csak simán neki kel menni a fedélzetének). Itt nincs kereskedő, lévén katonai objektum.

A kantinban találkozunk egy hölggyel, aki azt állítja magáról, hogy ő a fogadó bizottság, és arra kíváncsi, hogy csak látogatóba érkeztünk vagy pedig katonai titkokat akarunk lopni? Bármit válaszolhatunk neki. Hosszas előadást tart a méregdrága hajó technikai berendezéseiről, a tiltott zónák látogatásához szükséges engedélyről, amit a Hiathrán levő kirendeltségnél lehet beszerezni (nem lehet, de úgyis van kártyánk), satöbbi.

A leszálló fedélzet bal oldalán egy rohangáló gárdistával cseveghetünk. Ő a katonai hierarchiának úgy kb. a középső fokán helyezkedhet el: az őrmestereknek (ld. a Hiathra kantinjában) két lábuk van; ennek a fickónak egy; Koth admirálisnak, a parancsnoknak, pedig már egy sem (neki viszont van lebegő fotelje). A féllábú gárdistával hosszasan cseveghetünk a közelmúltban lezajlott lázadás leverésének körülményeiről. (Ezt most nem részletezzük: az infoi a lamer játékosnak szóló útmutatások a hajójának felszerelését illetően, amit egyszer már summáztunk annyival, hogy a legdrágább a legjobb.) Egyébként ez a fickó is fecseg Targon kapitányról, aki most Avenstar hercegnőnél teljesít különleges megbízatást.

Ezzel végére is értünk a terepszemlének. Mire ezeket megcsinálja az ember, addigra illik annyi pénzt keresnie, hogy a hajóját a legdrágább cuccokkal is felszerelje. Ha még életben van, akkor most már elkezdhet játszani is. (Ellenkező esetben meg hagyja az ördögbe az egészet!)

Ha már úgyis a Koth anyahajónál hagytuk abba, akkor rögtön maradhatunk is ott. A folyosóról nyílik egy zárt ajtó — ha minden igaz, a 'keycard' nyitja (ha meg nem, akkor törjetek be!). Az ajtóval szemben levő második pozícióban riasztó van (a szekrény előtt), szóval azt nem muszáj letaposni. Álljunk inkább a szekrény mellé (ott, ahol ablak van a falon) és vizsgálódjunk egyet. A szöveg azt mondja, hogy az anyahajó gigantikus energiaszolgáltatója előtt állunk és vakító sugarak csapnak ki belőle. A Vedától vásárolt "amőbikus kontaktlencsék" azonban megvédenek bennünket a káros sugárzásoktól és főhősünk boldogan kirámolja a kapcsolótáblából a transzmutációs tekercset. (Ez is tudományos módszer volt: végignéztük az összes bázis összes négyzetét — már amelyiket lehetett...)

Ha megvan a 'transmutation coil', irány a Micon IV, ahol Prosk professzor már izgatottan várja a Warp Drive elkészítéséhez. A derék tudós gyorsan előkapja a "Régebbi találmányaim" feliratú dobozát, és rövid kotorászás után megkérdezi, hogy milyen ajándékra vágyunk: 'stealth box'-ra, 'null damper'-re vagy 'eltűnni innen'. Lopakodó egységünk már van, vigaszdíj szintén jár — kérjünk tehát 'null damper'-t, ami a hajó felszereléséhez fog kerülni. Először azt hittük, hogy ezt is besorolhatjuk a használhatatlan tárgyak sorába, aztán észrevettük, hogy a wormhole-utazások közben érdekes módon nem verjük szét a páncélunkat. Ha tehát megvan ez a kütyü, akkor nem kell a hosszabb ugrások után elmenni páncélzatot javítani, mert nem vesztünk semmit.

Ha a minősítésünk 'fierce', és megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől, akkor mindenki elelmélkedhet rajta, hogy az eddig felsorolt szereplők közül, melyik lehet Targon kapitány. Amíg az elmélkedés tart, véletlenül bedokkolunk Bassruti Mining Stationre, mert borzasztóan izgatják a fantáziánkat azok a szörnyek. Teb (a katasztrófa túlélője) elmondta, hogy az NSB abban a szobában van, amelyikben a páncélszekrény. Tényleg ott van. A gond csak az, hogy mihelyt belépünk valamelyik ajtón, egy másik ajtó mögül rögtön előbukkan egy szörny, és olyan gyorsan felzabál bennünket, hogy még azt sem tudjuk kinyögni, hogy 'Sishaz-aghn'. A dolog trükkje az, hogy a szörnyek is ugyanúgy mozognak, mint a gárdisták: amikor minket hajkurásznak, mindig felénk jönnek, de elakadhatnak a berendezési tárgyakban. Ha szerencsénk van, akkor a szörny pont beleakad valamibe, és mi gyorsan kiszaladhatunk az ajtón (vissza a dokkba), aztán a másik ajtón keresztül eljuthatunk a páncélszekrényes szobába. Mindenki boldogan feltörheti a páncélszekrényt. Hehe. Az NSB természetesen nem ott van. A páncélszekrénnyel szemközt levő szekrényben van. Most már csak vissza kell jutni vele a dokkba — kellemes szórakozást kívánunk...

Mihelyt nálunk van az 'NS Boost' keresünk valakit, akire rásózhatjuk. Tebnek nem kell, eladni nem lehet, az opciók között senkinél nem jelent meg az átadására vonatkozó mondat, tehát egy lehetőség maradt: azoknál próbáljuk elpasszolni, ahol *Other...* opció is megjelenik. Miután megtaláltuk, hogy ki reagált rá pozitívan, teljesen logikus is lesz: mint Somar Tan mondotta, az NSB átmenetileg stabilizálja az idegrendszert és volt egy fickó már valahol, aki nem egészen volt normális. (Illetve ilyen már sok volt ebben a játékban, de volt egy olyan, aki aztán különösen nem volt az!) Ez nem más, mint leendő császárunk a Micon II. hátsó folyosóján. Az injekciótól átmenetileg megnyugszik, és azután érdeklődik, hogy minek köszönheti, hogy segítettünk rajta? Csak úgy, vagy a hercegnő küldött bennünket? Ha az utóbbi eset áll fenn, akkor bizonyára tudjuk a fedőnevét is (FERRET). Targon kapitány felfedi magát, aztán beszámol az eseményekről. Úgy kezdte, hogy vett egy ütött-kopott Sunracert magának, megváltoztatta a nevét és az arcát. (A fenébe! Akkor a vak plasztikai sebész hazudott, amikor azt mondta, hogy nem dolgozott rajta! Mi meg nem törtük fel a páncélszekrényét!) Úgy hallotta, hogy a kalózok mélyen a Manchi világokban fosztogatnak. Ennek semmi értelme nem volt: egy kalóz miért hagyná ott jól jövedelmező állását azért, hogy lényegesen bizonytalanabb és veszélyesebb bogárvadászattal foglalkozzék?! Ennek így semmi értelme. (Egyébként erről a furcsaságról már mi is hallhattunk: a Micon IV melletti aszteroidamezőben volt egy üzenet, ami arról szólt, hogy a kalózok már azelőtt is vadásztak a Manchikra, mielőtt a császárság fejpénzt kezdett volna fizetni a kilőtt Manchi hajókért.) Tehát elkezdte figyelni őket, hogy többet tudjon meg a Testvériségről. Megdöbbentő felfedezést tett: a kalózokat Vilanie pénzeli, és az egész akció csupán csalétek! Az egyetlen célja az, hogy kirobbantsa a totális háborút a Manchikkal, és ehhez használják eszköznek a kalóztámadásokat a Manchi-világban. Hogy kinek áll érdekében ez? Annak a sötét árnynak, aki Vilanie mögött áll: pénzeli és mozgatja. Koth admirális. Hiathra már túl öreg ahhoz, hogy harcoljon — de Koth harcolni fog, és a háború kedvező alkalom lesz neki, hogy magához ragadja a császári hatalmat. Az meg nem nagyon zavarja, hogy közben a Far Arm elpusztul. Vagy lehet, hogy pont ez a célja? Hrrrrr... (múlik a gyógyszer hatása) Beszélned kell Sir Guttal, hogy azonnal állítsa le a Manchik elleni akciókat, mielőtt még késő lenne! Hrrrrrr... (szorozzátok meg kettővel) Ezt Vilanie tette velem. Kitalálta, hogy hol voltam és mit tudtam meg... Mondtam már, hogy négy nap múlva császárrá koronáznak?! — és ezzel az egykori Targon kapitány visszavedlik szánalmas emberi ronccsá.

Miutánnal Targonnal beszéltünk, már ne menjünk Vilanie-hoz, mert mi is hasonlóképpen járunk. Inkább a Free Guild Outpost felé vegyük az irányt. Ha már kiraboltunk néhány kereskedőt, vagy volt vérdíj kitűzve a fejünkre, Omar szemében nagyot nővünk és bármikor bemehetünk Sir Guthoz, hogy feltárjuk neki Koth tervét. Sir Gut figyelmesen végighallgatja a beszámolónkat, aztán a dühösen az asztalra csap:

— Vilanie! Az a rohadt boszorkány megint tervez valamit! Utálom, amikor manipulálnak. És különösen azt utálom, amikor olyan férgek teszik ezt, mint Vilanie és Koth!

— Izé, szóval nem ártana, ha abbahagynátok a Manchik támadását. Még mielőtt valami baj lenne.

— Persze, rendben van. Minden akciót azonnal leállítok. Vilanie pedig átkozottul drágán fog fizetni azért, hogy átvert minket: százötvenezret fog perkálni egy nyomorult tojásért!

— Egy tojásért?

— Manchi tojás. Chi-gongernek vagy minek hívják. Mélyen be kellett tornunk érte a Manchik területére. Kérdeztem Vilanietől, hogy minek ez neki, de csak annyit mondott, hogy azért, mert ritkaság. Ezek után viszont már nem eszem meg a meséjét. Itt valami bűzlik. Szerintem a tojás az. (**Akkor az egy záptojás — CoVboy**) Többet kéne tudnunk róla. Megvan! Kérdezz meg róla valakit a Baakiliből! Azok általában mindig mindent tudnak mindenről. Aztán gyere vissza...

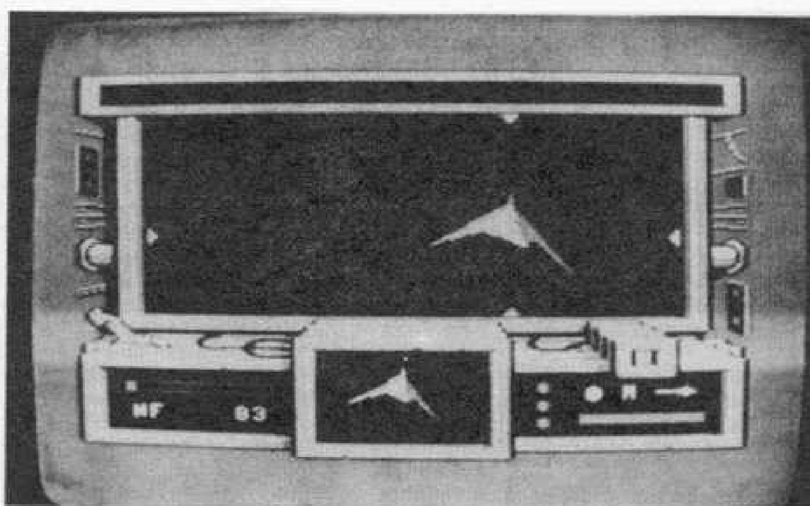
A Baakiliből származó "valaki" természetesen nem más, mint Ichiki, akivel már ezerszer találkozhattunk a bolygók kantinjaiban. *Let's trade!* után mondjuk neki azt, hogy MANCHI EGG és azonnal felcsillan a szeme: egész véletlenül a Manchi-témakör a specialitása. Az információért azonban nem pénzt kér fizetségül (a Testvériségről szóló infot 50 creditért adja), hanem valami ritka, egzotikus tárgyat. Az nem baj, ha nem túl értékes — mit ajánlunk? Véletlenül van nálunk egy ilyesmi, amiről dr. Felsane pontosan ezt a jellemzést adta: Ichiki tehát a 'malir artifact'-ra vágyik. (Később kipróbáltuk: jó neki a Rubik-kocka is, amit a zsákbamacskás robottól lehet nyerni.) Ettől megered Ichiki nyelve és hetet-havat összehord a Manchikról: őshangyákból kialakult hangyafajta, fejlett szociális készséggel (sohasem háborúznak egymás között), amelyik retteg az idegenektől. Nem túl aggresszívek, de ha felbosszantják őket, abból semmi jó nem származik. A legfelsőbb hatalom a királynőjük, akit minden Manchi teljes odaadással szolgál. Ő szüli az új nemzedékeket is, és amikor érzi, hogy közeleg a vég, már csak egyetlen tojást rak, amiből az új királynő születik. Ezt a tojást úgy hívják, hogy Chi-gonger. Ichiki személyesen is járt az anyabolygójukon a Ja-Kanon (GC 3409), tehát az információi első kézből valók. Ha a Császárságban valaki háborút akarnak velük, akkor azok idióták. A Manchik csak három évszázada építették az első csillaghajójukat és mára már 27 rendszer szálltak meg, amelynek a lakossága jóval meghaladja a Far Armét. Ha háború lesz, akkor az egyik faj teljesen kipusztul — most már csak az a kérdés, hogy melyik...

A vidám információkkal mehetünk vissza Sir Guthoz:

— Helló, mester! Jó híreim vannak: a Chi-gonger valószínűleg a legértéktelenebb dolog a Manchik között: mindössze abból születik az új királynő.

— Hoppla! Ez baj. Ismerem valamelyest a Manchikat, mert sokat harcoltam ellenük, és nem tartom különösebben aggresszív fajtának. De ha felidegesítik őket, akkor gyilkos hangulatba kerülnek! Elhozni tőlük a tojást, ami egyszer majd királynő lesz... őőő... szóval fogalmazzunk úgy, hogy nem volt igazán bölcs dolog.

— Mesterem, nagy ötletekből én egyszerűen kifogyhatatlan vagyok: most például



△ ***Már megint egy bogaras Wasp (64)***

az jutott eszembe, hogy vissza kéne szerezni Vilanietől azt a tojást.

— Nála van a Trochalon. A szobájában őrzi, egy zárt ajtó mögött. Oda bejutni egy kicsit nehézkes lesz, de a Testvériség talán segíthet. Megvan! Úgy csináljuk a dolgot, hogy te bedokkolsz a Trochalra, mi meg ezzel egyidejűleg megtámadjuk a bázist. Ezzel lekötjük az őrség figyelmét, te meg szemtől szembe kerülhetsz Vilanieval. A többi a te dolgod térj vissza a tojással.

Hát ennyi. Itt állt meg a tudomány. Ha most bedokkolunk Trochalra, és elsétálunk Vilaniehoz, ő szépen agyonver bennünket és a játéknak vége. Ha visszamegyünk Sir Guthoz, akkor ő meg tök ideges lesz, hogy egy századnyi Scow-ja várakozik a Trochal mellett támadásra készen, mi meg itt bóklászunk! Pedig olyan szépen elrendeztünk mindent! Ha megienne a tojás, akkor szépen vissza lehetne küldeni a Manchiknak (a professzor azt mondta, hogy a Warp Drive-val bárhova lehet utazni, ha tudjuk a koordinátáját, és Ichiki elmondta a Manchi anyabolygóét), megelőznénk a háborút, és esetleg végignézhetnénk, amint szeretve tisztelt császárunk levágatja a derék Koth admirális harmadik lábát is — de nem. Hiányzik valami (valószínűleg egy tárgy), amivel Vilanie ellen lehet védekezni...

Először azt hittük, hogy ez is olyan végtelenített játék, mint az ELITE, bár a történtek alapján ez nem lenne túl logikus (mondjuk az ELITE-ben sem volt logikus). A programban viszont benne van a záróképernyő. Ennek örömére végigINSPECT-eltük az összes bázis összes helyszínét (leszámítva a Bassrutit és a Micon IV zárt szobájának a felső részét, ahová nem lehet eljutni), betörtünk, feltörtünk, megtörtünk minden ajtót és páncélszekrényt (kivéve a vak nőét — az azért már túlzás lenne a játék szerzőitől), megvettünk mindenkitől mindent, százszor visszamentünk az összes szereplőhöz, aki csak létezik (hátha mond valami újat), mindenkit végigkérdeztünk minden fogalomról, ami a játékban egyáltalán csak felbukkant), háromszor újrakezdtük (hátha valamit nem jó sorrendben csináltunk) — no effect. Nincs semmi újdonság.

Ha valaki esetleg tudná a választ arra a poétikus kérdésre, hogy "hogyan lehet átjutni Vilanien?", az igazán megsúghatná nekünk egy baráti levélben! Megakadályozhatja vele, hogy kivessük magunkat az ablakon... **(Innen?! A földszintről?**
— CoVboy) De az üzlet fordítva is áll: ha valaki arra vágyik, hogy mihamarább térjünk meg az Úrhoz, annak jelezzük, hogy kipusztulni csak akkor vagyunk hajlandók, ha előbb válaszol egy kérdésünkre!

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mi megmondtuk előre, hogy **Sierra** leírás nélkül megint nem ússzátok meg. Akkor talán bele is huppanhatunk a közepébe. A fenomenális, fantasztikus, utánozhatatlan CoV Évkönyvben ott hagytuk abba, hogy hősünk *Abdullah* mester és a katta fogadósok társaságában repülőszőnyegre pattan és tovaröppen *Shapeir* városa felé...
(Na de fiúk, melyik játék folytatása is ez? — CoVboy)
Persze el is felejtettük, hogy az évkönyvet nem mindenki vette meg, úgyhogy először is egy kis Sierra helyreigazítás: A játék első része a **Hero's Quest** nevet kapta. Azután ki tudja milyen megfontolásból **(Sierráék esetében ez nem kérdés — CoVboy)** 1991. tavaszán megjelent a folytatás, amely a **Quest for Glory 2 — Trial By Fire** címmel, persze **Quest for Glory 1** nincs, az a **Hero's Quest**, egyértelmű nem? **(Fogadjunk, hogy a harmadik rész címe Trial by Fire 2 lesz — CoVboy)**

Mindenekelőtt tekintsük át, milyen új dolgokat mahináltak össze az előző részhez képest:

ANIMÁCIÓ: Jobb, Pl. itt hősünk nem hagy ki 90 fokot a fordulásnál, hanem szépen animál.
HARCOK: Most már nem egy 20 centivel magasabb ember nézetéből szemlélhetjük, aki szinte teljesen a hős mögött helyezkedik el, hanem a szokásos 3D-s nézetből (ami ugyan a **HQ1**-ben is előfordult, de ott ez nagyon ritka volt). Úgy látszik Sierráék lustábbak annál, hogy nagyméretű képeket is alkossanak.

A menükben is van pár új dolog, a gyengébbek kedvéért leírjuk jelentésüket:
'CTRL-Y': Silly Clowns (OFF-ON-AUTO): Bohóckodások (ennek értelmét még nem láttuk, legalábbis kikapcsolva nem)
'F4': Arcade difficulty - milyen nehezek legyenek az akciórészek. Az EASIEST a legkönnyebb.
'F8': A múló idő sebessége (nem az animációé).
'F6': Game detail: Az animációk minősége. Az OPTIMAL a legjobb (ez változik pl. PC-n monitoronként és gépenként. XT-ken és CGA-n az ajánlható legkisebb értéken legyen.) A játékhoz az egér nagyon melegen ajánlott A szokásos jobb gombos LOOK-olás persze itt is megvan.

Most indíthatjuk a játékot (e mozzanat csak a kezdőknek ajánlott, mi már enélkül is eljutunk 147 pontig — Hihi). A **Főmenü** jelentkezik be, aki áhítattal várja parancsunkat. Itt látható egy darab pergamen 4 felirattal, ezekkel majd később foglalkozunk. Van itt még egy gyertya is. Nagyon érdekes, mert lobog is a lángja, szóval valódi lehet. Egy lúdtoll is ékeskedik a képernyőn, miközben egyre több tintával szívja tele magát a kimunkált kis tintatartóban. Az asztal is jelen van, eléggé rusztikus. Vegyük inkább szemügyre a 4 feliratot:

INTRO
ÚJ HŐS KEZDÉSE
IMPORT HŐS
CONTINUE QUEST



INTRO
Az intro egy intro behívását eredményezi. **(A SPACE meg a SPACE-t? — CoVboy)** Lássuk tehát. Először egy rózsaszínű óriás tűnik fel a SIERRA hegy (szikla) mögül, s mikor a HQ.I-ből érkező társaság elszáguld előtte egy repülő szőnyegen, vérbeli arab dzsinn mivoltja miatt el is akar minket téríteni egy jól sikerült kacajjal. Viszont elkésett, mert eddigre a társaság már tovaszáguldott. Egy-két szökési kísérlet után visszatér a földre, a derék hős társaival. Valaki azt mondja Roger Wilco kepesztett arrafelé, de szerintem a U.S.S. Enterprise volt az (meg különben is, Roger Wilco xenoni ősökkel rendelkezik, az Enterprise meg földi tünemény). A sivatag közepén egy hegyektől védett oázisra épült a város, melynek neve *Shapeir*. A város központja, szíve a forrás. Itt gyorsan kibérelnek a megtalált kincsekből egy fogadót, amit át is neveznek *Katta's Tale Inn*-nek. Mivel a *Spielburg*-i szerkónk már rég nem divat errefelé, no meg nem is használható, *Shame* gyorsan ránkvarázsol egy adat menő cuccot. Na, ezzel szinte vége is a demónak.

ÚJ HŐS KEZDÉSE
Ez már ismerős az 1. részből, de a karakterek kiválasztása itt más, a bemutatásuk meg sokkal jobb. Infót kaphatunk róluk a **'SHIFT'** és a '/'-billentyű egyidejű lenyomásával. Jelentésük:
THIEF (tolvaj): Inkább megkerüli a dolgokat, mint, hogy a közepébe vágjon azonnal.
FIGHTER (postásnéni): „Bele a közepébe" módon nyíltan harcol.
MAGIC USER (fagylaltárus): Hasonló a harcmodora a tolvajéhoz, inkább 'INDIRECT', azaz közvetett (sőt INDIREKT!) módon akarja elérni célját.

Célszerű először is a tolvaj osztályút választani, mert a leírás is erre épül. Amúgy ez tud varázsolni is (főleg ha az elején adunk neki MAGIC-et meg PARRY-t, bár az utóbbi a harchoz kell), és a mászó, ajtónyitó (ezalatt a bezárt ajtót kell érteni), önkényesen eltulajdonító skillek is szimpatikussá teszik. Bár az emberek nem kedvelik annyira a piszkosabb ügyletei miatt, mert minden ember irigy, s nagyon nem veszik jónéven, ha kölcsönvesz egynéhány stuffocskát.

IMPORT HERO

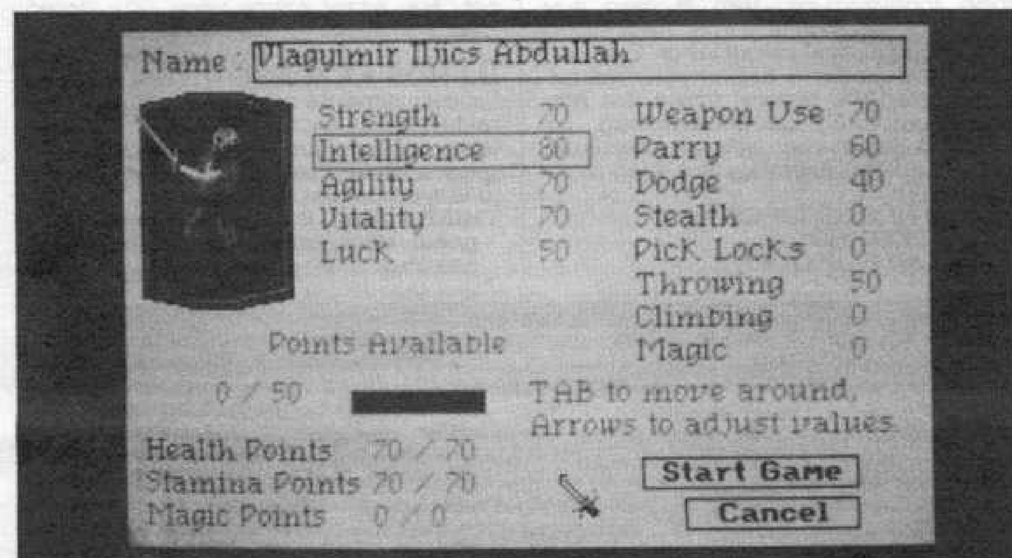
Ezzel a **HQ.I.** (bocsánat: **Quest For Glory** I) végén kimentett *HQ1-HERO.SAV* **(Ezt hogyhogy elfogadja? Ez Hero's Quest rövidítés és nem QFG!?!)** nevű file felhasználásával folytatjuk a karakterüket. Ez annyival jobb, hogy esetleg több a tárgyunk, jobbak a tulajdonságok, s nem kell a kezdésnél annyit szórakozni. De a tolvajnál valami hibás lehet, mert ad neki egy pajzsot is (vagy ez a **HQ1** '*megvételének*' honorálása), s csata közben emiatt nem lehet varázsolni.

CONTINUE QUEST

Ez ekvivalens a RESTORE paranccsal.

A karakterszerkesztésről.

A karakterlapon található egy kép, ami meglepő módon minket ábrázol. Meg kell adnunk egy nevet, esetünkben ez legyen *Vlagyimir Iljics Abdullah*. Kapunk még 50 pontot is, amit eloszthatunk a kezdeti — nem túl jó — karakternél.



A tulajdonságok:

STRENGTH: Erő, abban van szerepe, hogy milyen erőset ütünk az erőversenyekben (lásd: szkander) milyen hamar győzünk illetve mennyi tárgyat bírunk el. A *Health* pontokkal arányos. Csatában, küzdés közben nő.

INTELLIGENCE: Na vajon mi lehet? Sok haszna nincs, csak a gép adja.

AGILITY: Ügyesség. A kötéltáncban, illetve egyéb ilyen témájú dolgokban hasznos A köteles pali jó növesztő lehetőség (*Easiest* fokozatban 7-esével nő) Az egyéb ilyen téma alatt bármilyen *skill*-t (jobb oszlop) lehet érteni.

VITALITY: Életerő. A *Stamina* pontokkal arányos. Ajánlott, hogy magas legyen, mert a csatákban főleg a *Stamina* pont viseltetik meg a legjobban, és nem lehet tovább harcolni (pihenni kell). A „karbirkózásban" is szerepe van, mert különben hamar lenyom, vagy visszanyom. Harcban, szkanderozásban nő meg.

LUCK: Szerencsét jelent, kb. annyira fontos lehet, mint az intelligencie.

HONOR: Dicsőség, lásd intelligencia (talán a vége szempontjából fontos). Kezdetben 50 pont (ez még az 1-ben nem volt, szóval mindenképpen 50 lesz). Ha kedvesek vagyunk a koldushoz, vagy teljesítünk becsületbeli dolgokat, akkor nő (nekünk még nem nagyon akart nőni).

WEAPON USE: Azt mutatja meg, hogy milyen pontos ütéseket tudunk bevinni, de szerintünk szerepe van a fegyver erejében is. Növelni harcban, de főleg a *Guild Hall*-ban tudjuk.

PARRY: Az 1-ben a Fegyvermester egyik maximuma volt, küzdésben a védekezés pontosságát mutatja. Csatával növelhető.

DODGE: Félreugrálásunk pontossága. Szintén küzdéssel növelhető.

THROWING: Tőrhajigálásunk pontossága. Gyakorlással nőhet.

STEALTH: Lopakodás, milyen csendesen tudunk trappolni (a **SNEAK** paranccsal).

PICK LOCKS: Zárnyitás. Mivel most még csak 1 db, ajtót találtunk, amit ki lehet *UNLOCK*-olni, s ott is csak egyszer lehet kipróbálni, nem tudjuk, hogy mikor lehetne tuningolni, azonban rájöttünk azóta, hogy minden ajtónál lehet gyakorolni, csak éppen nem fog kinyílni.

CLIMBING: A mászásban lévő jártasságunk. Csak a sivatagban lehet mászni, de nem tudtuk idáig még eléggé növelni.

MAGIC: A Magic pontokkal arányos. Sok varázslással nő.

COMM: Milyen jól tudjuk kiforgatni a szavakat. Biztos használható, elég jól nő, mikor beszélgetünk (**ASK ABOUT, TELL ABOUT**)

A tolvajnak adjunk *PARRY*-t és *MAGIC*-et, a harcosnak pedig *CLIMB/STEALTH/LOCK PICKING*-et. Ennyit a karakterszerkesztésről.

Mozgások:

'N1', **'N2'**, **'N3'** — ugrik balra, hátra, jobbra

'Jobb' - Véd lent

'Bal' - Véd fent

Közben varázsolni is lehet, de csak ha nincs pajzsunk.

Varázslatok:

ZAP: Alapértelemzésben 100. A tőr (fegyverünk) ütőerejét egyenértékűvé teszi kb. a karddal. Már a **HQ1** elején is megvolt a varázslónak, de a tolvajnak ott még nem volt, így most már lett.

OPEN: Nyitó varázs. A gép minden varázsolni tudónak beteszi.

FLAME DART: Lángdárda. Támadóvarázslat, erősen sebez. Alap.

CALM: A **HQ1**-ben *Erasmus* köve alatt volt. Elaltatja az ellent. Alap.

DETECT MAGIC: Varázslatot keres, s ha különlegeset talál, elmondja.

TRIGGER: A **HQ1**-ben a *Hermit*-nél lehetett begyűjteni. Alap. *Tán* tárgyak eltüntetésére, majd visszahozására jó. Boltban kapható.

RAZZLE DAZZLE: Itt a boltban is lehet kapni, de a **HQ1**-ben egy „játék" folyamán lehetett elnyerni. A támadó lényeket lebénítja egy ideig.

FORCE BOLT: Támadóvarázs. A **FLAME DART**-tal ellentétben ez kék színű.

LEVITATE: Lebegés, csak meghatározott helyeken használható.

ELLENFELEK:

(További tanácsokat a *Guild Hall*-ban csata közben kaphatunk)

Ghoul: Csontváz. Alsó ütései vannak. Elég gyenge. A karmait le lehet szedni, és el lehet adni a gyógyszerésznek (**GET CLAW**). Pénz nincs nála. Egy-egy bevitt ütése lassítja a hős mozgását, amígnem teljesen meghal az.

Scorpion: Shit dolog, mert ha nincs nálunk *Poison Cure Pill* ($12), akkor hamarosan kimúlunk a farokszúrás miatt. Elég szívós. Ki lehet szedni a fullánkját (**GET TAIL**).

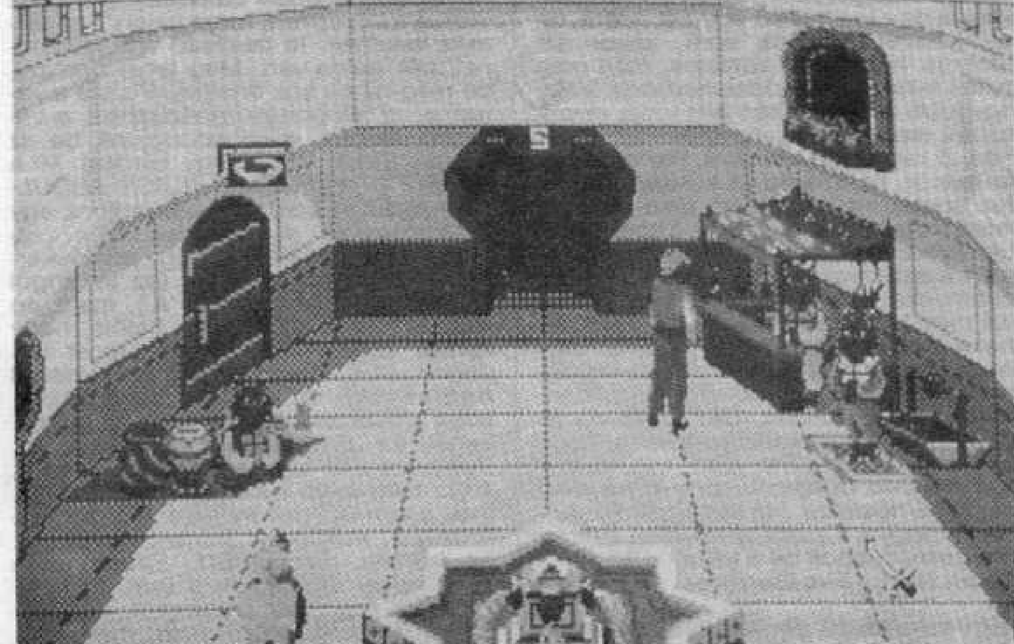
Jackalman: Sakálemberek — banditák. Általában csapatostul járnak, négy és hat között. Amúgy gyengécskék, de sok pénz van náluk (**SEARCH BODY**).

Terror Saurus: A **HQ1**-ben lévő szauruszok erősebb fajtája. Hülye, de viszont nagy az ereje. Védekezni a lábikrájával szokott. **(Érdekes szokás, majd kipróbálom én is, csak nem tudom mit fog hozzá szólni CoVboyné? — CoVboy)** Haszontalan, mert nincs nála semmi useful.

Ezek vannak a sivatagban, de van pár egzotikus lény is, akik ritkák (pl. **griff**, ennél a magas ütés a hasznos).

Most jöjjön a JÁTÉK!

Abdulla Doo: Blablablabla. Arról szól, hogy *Raseir* város elveszett a gonosz úr keze alatt, s most *Shapeir*-nek szüksége van egy hősre. Jól van. Alljunk fel: **STAND** (Ez volt az első hasznos mondatunk). A teremben van egy hátulra vezető rész, ott alhatunk egy jót, mikor kedvünk tartja (nem csak éjszaka), **UNTIL DAWN** — Hajnalig, **ONE HOUR** — ???, **UNTIL EVENING** — estig (ha este van, akkor következő nap éjszakájáig), a következő a **CANCEL**. Egész érdekes lenne átaludni az egész játékot, s hagyni a bajt rájuk. De nem ez a játék célja, mert hősünk (kinek neve véletlenül még mindig *VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH*), nem szeretne „ágyban, párnák közt halni meg„ (ez egy idézet volt). Most menjünk inkább ki innen lefelé. A bejárati "plaza" tartalmaz egy kígyót bűvölő *Katta*-t, egy virágárus *Katta*-t, s egy ajándékboltos ipsét. Ez az ipse a későbbiek során eltűnik, de most vegyünk tőle egy térképet és egy iránytűt. Aargh. Nincs megfelelő pénzünk. Sebaj, rikkant boldogan hősünk, hiszen arabokkal teli területen vagyunk, s bármit, bármire, bármennyit váltanak



△ *Dollárt, márkát tessék! (PC)*

(Ezt a helyet véletlenül nem Shapeir's Ostbahnhof-nak hívják? — CoVboy). Csak ez még régen játszódik, s az üzleti szellem nem volt ennyire kifejlődve, mert a pénzváltó az egyik legnehezebben megtalálható helyen van, a labirintusban. A pályaudvarra most kikeveredni nehéz, szóval menjünk inkább ki a sivatagba. Itt egy őr beszél nekünk, hogy nem ajánlatos a sivatagban délidőben járkálni, s hogy az veszélyes hely, mert tele van banditákkal. Banditák? Épp ez kell nekünk! Várjunk meg egy arra járó hordát (a sakálfejű gentlemanuszok a legjobbak, de van néhány kendőzött fejű rosszember is, akik a hegy mellett támadnak). A többitől jobb, ha elfutunk (Terror-Saurus, skorpió) — **RUN**. Miután elintéztük őket (előre — bök, hátra — hátra, jobbra — védés lent, balra — védés fent), kutassuk át a banditákat — **SEARCH BODY**, s máris gazdagok vagyunk (ha pénzszűkében lennénk, akkor ezt jól lehet használni a gyors meggazdagoásra). Most vegyük meg a térképet és az iránytűt. Fedezzük fel a térkép segítségével a zsákutcákat, elképzelhető, ahol lesz valami. Pl. (a térkép iránytűjét nézve) Északra, közép tájékon: *Aziza*, az *Enchantress* háza, ide kellene 2 szó. Délnyugatra: pénzváltó. Délkeletre: asztrológus. A terek 2 részből állnak. Mindegyik téren van pár boltos (ékszer, kosár, szőnyeg, bőrmunka, lámpa, textil, virág, növény, korsó) s a szultán palotájának ny-i részén is van kettő. Van egy fáklyás ajtó, ahová be lehetne törni, de nekünk amint belép a figuránk, megjelenik pár őr, s el vagyunk kapva. Hagyjuk tehát a későbbi időkre. A szökőkút terén (északra és délre is) meg a *Guild Hall* keleti részén van pár ajtó, ide érdemes benézni (későbbi kényelem szempontjából): fegyvergyáros, gyógyszerész, varázsboltos. A *Guild Hall* előtt néha egy oroszlán+fickó=*Liontaur* fekszik, aki szintén nyugdíjas hős (mint a **HQ1**-ben az alvó tata). *Rakeesh* a neve. Néhanapján egy kis „oroszlán" játszik mellette, akire most az anyja helyett (aki jobban szereti a gyerektartás helyett a lándzsatartást) ő vigyáz. Azért kis oroszlán, mert *Simba* a neve, és aki olvasott is valaha egy közép-afrikai vadászkönyvet, az rájön, hogy oroszlánt jelent szuahéli nyelven. Az anyja ugyanezt mondja, de a szuahéli helyett azt mondja, hogy az a saját nyelve. Szóval kenyai. Amúgy bent van egy hirdetőtábla, s ezen csak egy-két fontos dolog van. Pl. *Keapon Laffin* keresi a *Dervish* tekergő részét, pénzt ad érte **(Miért nem mindjárt Larry Laffin? — CoVboy).** Van itt jávorszarvas-trófea is persze, ami a déli fajtából való. Erre a hős arról jött rá, hogy kalapot visel (mármint a trófea) **(Gondoltam, hogy nem az uborkakonzerv! — CoVboy)**, és kívül van még egy kalandorkönyv, amit ajánlott aláírni — **SING BOOK**. A függönyözött ajtó mögött szokott pihenni a néger néni. Mivel neki egy gyerek is sok, ezért hagyjuk ezt az ajtót békén. A másikon ha bemegyünk egy edzést tartunk. Varázslat használata tilos. A nő egy pajzzsal és egy dárdával lesz. Mi meg tőrrel. Marha jó tréning. És ingyen van (a **HQ1**-ben még egy aranyért volt). Van itt ezenkívül egy fegyvershop is, ahol a harcosok kicserélhetik kardjukat egy sokkal jobbra (**CSERÉLHETIK** — szóval a tolvajnak, vagy varázslónak nincs ilyen lehetősége). Amúgy ez 100 aranyba kerül. Itt viszont lehet tört vásárolni (nem kell egyesével venni, hanem meg lehet adni, hogy pl. 999-et kérünk). Eléggé pökhendi alak, ezért meg kellene tanítani a jobb modorra. Kérdezzük meg a pajzsokról. Kiderül, hogy szkanderban nyerte. Hihi. Mi is tegyünk próbát. **WRESTLE**, majd megmondja mennyi is lesz a tét. Ha elfogadjuk, megint **WRESTLE**. Az ülőn fogunk **ARM-WRESTLING**-ezni. Bal nyíl — erő növelése. Jobb nyíl — erő csökkentése. Enter — Tartás. '**SPACE**' — Nyomás. Miután lenyomtuk, megkapjuk a pénzünket, s várjuk, hogy kedvesebb legyen hozzánk. Nem, szerinte mi csak szerencsésebbek voltunk. Hmm. Talán mégegyszer meg kellene mutatni neki, hogy ki is a jobb. Nem, azt nem engedi, „nem akarja ilyen alakokra vesztegetni az idejét". Nesze. Pukkadj meg. A *Guild Hall* előtt kb. a 3. napon megjelenik egy vándor, aki most kötéljáró (**AGILITY**) *skill*-jét mutogatja, s természetesen becsmérli a népet. Mondjuk, hogy **YES**, erre ő fogadást ajánl fel, hogy 1-et fizetünk, s 5-t kapunk vissza, ha átmegyünk a kötélen. **PAY. CLIMB ROPE**. Fent ajánlatos gyakran menteni, de nem kell megijedni, nem olyan nehéz, s 7-esével növeli az **AGILITY**-t egy sikeres átjárás. A 'bal' billentyűvel előre lépünk, a 'jobb'-bal tartjuk a helyzetünket, a 'le' egyensúlyoz balra, a 'fel' meg jobbra. Ha inogna lépésnél a pali, akkor jobbra gomb kell. Persze ő is csak lebecsmérel minket, s még kétszer kihív. Mind a kétszer lesz tét. Szóval még kétszer **PAY, CLIMB ROPE**. Ezután lehet **ASK**-olni, pl. a pénzváltó felől. Erre azt mondja az „osztálytárs", hogy ilyen magunkféle tolvajokkal is dolgozik a pénzváltó. Szóval most menjünk oda. Váltsunk át annyi pénzt, amennyit akarunk, majd **ASK**-oljuk munkáról (**JOB**). Először meg akarja tudni, hogy jók vagyunk-e a munkára, s utána fog csak üzletelni velünk. **TELL**-hetünk neki akármit, akkor azt mondja, hogy a nyelvünk aranyból van. **(Állítólag ez én volnék! — CoVboy)** Adhatunk neki egy csokor virágot is, de ő az ékszert kedveli. Itt van egy őr, akit jobb nem bántani (nem is lehet, de azért megmondjuk). Látogassuk meg a csillagász hapsit, aki először nem ismer fel minket (persze, hogy csillagász, mert szódásüveg vastagságú a szemüvege, és fogadni mernénk, hogy rövidlátó). Lehet kérdezni: **PLANET, SIGN, FUTURE**. Ekkor beszél nekünk arról, hogy most milyen baljós jelek vannak az égen, meg kell egy hős, különben mindennek vége, meg blablabla. A jövőnkről nem tud olyan fontosakat mondani, csak lélektani zöldségeket hord össze, hogy pl. *a félelem lesz az úr rajtunk*, meg *úrrá lesz a félelem rajtunk* stb. Ezt csak a látogatásunk után következő nap fogja mondani, mert kell neki egy este, hogy kiolvasson mindent a csillagokból. Minden második napon a bejárati tér előtt egy pasas szauruszokat árul, s nagyon meglepi a hősünket, hogy a szauruszok itt milyen kezesek. Vehetünk tőle egy szauruszt, s az 50 dináros árból lealkudhatunk tizet, erre kapunk egy szép, zöld, s fiatal szauruszt, aki rögtön belénkszeret, és egy nyelves-nyálas smacival végignyalja a fejünket, ezután már a mienk is. Ezentúl nem lesz itt a kis ember, mert ez volt az utolsó eladható lénye. Most már vele érdemes a sivatagba menni, előtte **OPEN GATE** a karámnál. Viszont a sivatagban le kell róla szállni, ha inni akarunk (**TAKE OFF**, majd felszállni a **TAKE ON**-nal). Mivel az árus azt mondta, hogy ezek az állatok nagyon bátrak, soha nem hagyják el gazdájukat, s ha megtámadja valami a gazdát, akkor ők is segítenek neki, mindenki elvárná, hogy ha jön pl. egy terrorszaurusz, akkor a zöld hátasunk is elkezdi csépelni. De nem szabad ilyenben reménykedni, mert amint meglát egy szörnyet, levet a hátáról, és kirohan a képernyőről. Ha legyőztük az ellenfelet, akkor csak menjünk ki, majd vissza a képernyőre, s ott találjuk a sivatag je-

lenlegi hajóját (azaz a szauruszunkat, ha valaki nem jött volna rá). Az egyik nap (kb. 8.) lesz olyan, ha nem nyúlunk sokat a szauruszhoz, akkor kijön a karámból a plazába, s ez azt jelenti, hogy el kéne vele menni. Ez viszont csak később lesz, egyelőre hagyjuk. A gyógyszerésznél sok **COMM** pontot kaphatunk, csak kérdezzünk a tűz-, és földszörnyről (**FIRE ELEMENTAL, EARTH ELEMENTAL**). A tűzszörnnyel kapcsolatban elmondja, hogy nagyon szeretne egy ilyet, s akkor ő blabla. Nem fontos, hogy mit ígéret, mert úgysem fogjuk megkapni, ugyanis akkor le lenne már rombolva a város, ha ő kapná meg. Elmondja, hogy ahhoz, hogy megértsük a tűzszörnyet, meg kell érteni a lángot. Kérdezzük erről (**FLAME**). Erre beledob egy kis tömjént (**INCENSE**) a mellette lévő égő tálkába, mire az éghető anyag lévén megemeli a lángokat. Ha tovább faggatjuk, akkor azt is elmondja, hogy hogyan lehet legyőzni. Egy kis éghető anyaggal (pl. tömjén) csalogassuk ki a térről, majd mikor szűk helyen vagyunk, és nem tudja kikerülni a vizet, akkor gyengítsük le vízzel, s utána fogjuk el. De hogy? **ASK ABOUT CAPTURE**. Erre egy lámpa is jó lesz. Aha. Vegyünk hát egy csomag **INCENSE**-t, 70 centime lesz. A másik szörnyről azt mondja, hogy az ő eleme is a föld. Meg kell érteni a földet. Erről is kérdezzük (**EARTH**). Beledob egy darab földet a tűzbe, s az elég. Elmondja még, hogy a földszörnyet az égő porral (**BURNING POWDER**) lehet elintézni. Abból egyenlőre nem ad, mert kevés van neki, s nem hinné, hogy valóban szükségünk lenne rá. Egyébként elmondja az összetevőit, de mivel a program sok szavát nem is érti ezeknek, így nem kell megkeresni az összetevőt. Menjünk be a varázsboltba. Itt vegyük meg az összes varázslatot, ami nem szerepel még a karakterlapon. Ha ez megvan, kérdezzük meg egy kötélről, ugyanis nagyon ajánlgat egyet (**ROPE**). Elmondja, hogy varázskötél, meg mond még pár hülyeséget arról, hogy hogy kell használni (csukjuk be a szemünket, emeljük fel a kezünket, s gondoljuk hogy máris felszáll (a kötél). Ekkor másszunk rá, de siessünk ám, mert a varázs hamar elszáll, s ott függünk a semmiben, ezért leesünk). Lehet nézegetni a babákat (pl. *Rosella* baba, a *Michelin Man*, *USS Exitprise* (nem ám Enterprise), kenyérpirító, görgős csirke, röntgenszemüveg 15 dínárért, ezt meg is lehet venni (vegyük is meg). A gyógyszerésznél még vannak könyvek, amik a saját elemüket írják le illetve egy keletkező új szörnyről is van szakirodalom, a hatalmas és félelmetes... Pizzáról, ami a Pizza nyers erejét birtokolhatja, vagy mi. Ezt a palit kérdezzük meg *Aziza*-ról, mire azt feleli, hogy tudni kell a '**P**'-t, meg a '**Q**'-t, hogy bejussunk. Hogy mi az a '**P**', meg a '**Q**', azt még nem tudjuk **(A billentyűzeten legalábbis egy sorban vannak — CoVboy)**. Faggassuk még a többi szörnyről (**AIR ELEMENTAL, WATER ELEMENTAL**). A levegőszörnyre azt mondja, hogy tegyünk ragacsot a lába alá, majd dobjunk sarat az arcára, s el van intézve. Hát ez már nem annyira használható hint. A vízszörnyről még kevesebbet mond, ugyanis valami pénzről gagyog versikéjében, és hogy ezután majd le kell söpörni a lábáról, és tisztítsuk ki a városból. A fogadóban reggel és este van kaja, ekkor is elereszt egy-két poént, ha pl. kétszer akarunk enni, akkor azt mondja, hogy nem ajánlatos, mert még nincs feltalálva a szódabikarbóna. Vagy egy jobb vacsora után alig tudja elvonszolni magát az ágyhoz, de hát ő egy hős, ő meg tudja csinálni. Pár este van műsor is, pl. *Shema* (a kattanó) táncol (ez eredetileg harcrahívó tánc volt), illetve *Omar* a költő szaval. Utóbbi ember elmondja, hogy kell nekik egy hős, mert a szörnyek ura jobb dolga híjában szörnyeket küld a városra, s a hősnek ezt meg kell akadályoznia. Kérdezni lehet a Boszorkánynőről, erre elmondja, hogy *Azizá*nak hívják. Infókat kaphatunk még a következő témában: **SULTAN, SHAPEIR, DERVISH**. Az 5. napon figyelmeztet minket a katta, hogy kint egy tűzszörny van, s elkezd *Abdulla Doo* óbégatni, hogy itt az ideje az újbóli hőstettre. Ha kimegyünk meglátjuk, hogy a tűzszörny kevereg a téren (mégsem csapott be a katta)
Doom No 1. - Fire Elemental

Egyes számú próba - Tűzszörny

Elkezdi sorba égetni a plazát, de a bazáros emberek már nincsenek ott. Most eljött a cselekvés ideje, mert megégeti a katták cégtábláját. Kövessük a gyógyszerész tanácsát: vezessük be a szörnyet a sikátorba a tömjénnel — **USE INCENSE**. Ha benn vagyunk kb. a kép feléig lesz elegendő tömjén (hiába veszünk több csomaggal, ott mindig kifogy). Várjuk meg, míg a szörny a sikátor alján lévő kövek első vízszintes vonalához ér, ekkor tegyük le a lámpát — **USE LAMP**: Most rögtön öntsük le vízzel — **USE WATER**. A szörny most nem tudott kitérni a támadás elől, sokkal kisebb lett. Félelmében beugrik a lámpába, mi meg vígan zsebrevágjuk. Ha fordítva csináltuk volna (előbb a víz, majd a lámpa), akkor kiszaladt volna a képernyőről a szörny, s a plazában újból megnőtt volna. Most már varázslámpánk van (amúgy is az Aladdin & Co készítette), de egyelőre még semmire sem használható (majd a földszörnynél talán, de nem, ott se).
Ezután elmehetünk vissza a kocsmába, s ki lehet kérdezni *Abdullát* a többi szörnyről. A földre azt mondja, hogy a földrengés ereje van benne. A levegőre, hogy egy hatalmas forgószél, a vízre meg, hogy az lenne a legnagyobb csapás, mert kifogyna a város a vízből, mivel az ott lakozik. Ajánlatos elmenni az Oázisba, amit az őr ajánl, hogy tekintsük meg. Azt mondja, hogy 5 egység délre, majd 3 keletre, s ott is vagyunk. Az egységet ő *shakeen*-nek mondja, és hogy az egy táv innen, oda. Aha. Menjünk el a szaurusszal a *Dervish*hez (5-ször délre, majd 3-szor keletre). Elég különös pofa, és sok mélyértelmű „bölcsességet" mond, mint pl.: *Az oázis tava olyan, mint egy bölcs mondás, mert mindkettő sekélynek látszik, de sokkal mélyebb annál*. Yeah. A szakálla furcsa módon a fára tekeredett, s erről is tud bölcset mondani, de most inkább hagyjuk. A szörnyekről is ki lehet kérdezni sorban, s elmondja róluk, hogy mindegyik a saját elemének tulajdonságát képviseli, pl. *olyan a vízszörny a víznek, mint a mágnes a vasnak*. Tépkedjük meg a szakállát (**GET BEARD**), majd később vigyük el a varázsboltos *Keapon Laffin*nek. Menjünk vissza a látképhez, majd innen 7 képernyőt keletnek. Itt található egy fa, aminek női alakja van. Meg lehet öntözni, de még nincs sok értelme. Vissza a városba. Itt teleportáljunk *Azizá*hoz, a varázslónénihez, majd kopogjunk be az ajtaján. Ekkor feltesz egy kérdést: *Mi a neved? — VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH*. Majd: *Ki küldött*: — Mondjunk egy varázslónevet, pl. *Keapon Laffin* (varázsboltos). Erre elkezd egy találóskérdést. *Én vagyok az első*: (ez az angol ABC első betűje, azaz az '**A**'), majd: *én meg az utolsó* ('**Z**'). Kijön belőle, hogy *AZIZA*, szóval írjuk be ezt. Most beenged. (**Az infoért köszönet Rátonyi Andrásnak**). Itt örömmel konstatáljuk, hogy a varázslónéninek a víz az eleme. Tehát az elemek: **Víz**: *Aziza*. **Föld**: *Gyógyszerész*. **Leevegő**: *Keapon Laffin*. A tűz meg majd biztosan a mienk lesz, mert a cím is **Trial by Fire**. Visszatérve *Azizá*hoz, meginvitál minket egy teára, ha leülünk. Szóval **SIT**. Ezután meg **YES**, mivel elfogadjuk a teát. Itt lehet kérdezni egy halom dologról, sőt bármit el is mesélhetünk neki, mert mindenre azt mondja, hogy: *Bölcs dolog volt, hogy megosztottad ezt velem, ezentúl jobban fogom megítélni a dolgokat*. Kérdezzük ki a tomboló elemekről. Erre azt mondja, hogy *jobb lenne, ha megmutatná*. Az asztal képe bejön, s manifesztálódik a 4 elem megtestesítője. Elmondja, amit mindenki tud, hogy ezeket nagy varázserővel bíró személyek hívják életre. De mond újat is, mert elmondja, hogy mindegyiknek megvan az ellenfele, s egyiket sem lehet elpusztítani, csak legyengíteni az ellenfelével, majd elfogni, s eután békés célokra lehet felhasználni ezeket. Most jönnek sorba az elemek: tűz (elmondja, hogy a víz az ellenfele, és a jellemző tulajdonsága az éhség), föld (tűz az ellenfele, s az erő jellemzi), levegő (föld az ellenfele, a szabad mozgást szereti), víz (levegő az ellenfele, képlékenységében rejlik az ereje). Többet is mesél még róluk, pl. a tűzzel legyőzött földet egy ruhászsákban kell cipelni, vagy a vizet úgy lehet legyőzni, hogy kikergetjük levegővel a helyéről, majd az belemegy a legközelebbi víztároló edénybe. A vízről elmondja még, hogy a szörnye kiszívja mindenből a vizet, ami hozzáér. pl. az emberből is. A levegőről nem tud többet, mert az az ő ellenséges eleme. Szedjünk ki belőle még valamit a *Fruit of Compassion*ról. Erre elmondja, hogy az bizony szomorú mese. Kirajzol egy fátyolos női arcot, majd elmondja, hogy abban az időben még fátylat viseltek a nők. Erre hősünk belekotyog, hogy csak a lényeget szeretné hallani. Belekezd ebbe is *Aziza*. Következik tehát az ESTI MESE:
Egyszer volt, hol nem volt, volt egy fiatal lány, aki gyógyító akart lenni, hogy tudjon segíteni más embereken is. Az apja azonban nem engedte, hiába kérte a lány, hadd menjen el beiratkozni egy tanfolyamra. Az apja szerint túl veszélyes szakma ez egy ilyen fiatal lánynak, majd be akarta iskoláztatni egy karavánkísérő és kovács szakiskolába. Azonban a lány minden este kérlelte, s azzal is fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösen világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedi.

(A következő számunkban folytatjuk...)



ADVENTOUR

A Yosh sziget átka

Itt a magyar nyelvű, szuper ékezetes **Yosh-sziget** c. adventure. Csonkított magyarral működik, tökre a la *Rátkai stuffz*, save/load nincs.
A program már kezdéskor holmi originál lemezről fecseg: tegyük be. Rövid töltés, és gyerünk. Egy csónakban vagyunk, most jöttünk egy hajóról, ami a tenger fenekére távozott. (V CSÓNAK) Egy bőrönd. Kinyitni nem lehet, majd később. (EVEZ ÉK) A csónak összetörik, kikötünk. (V SZIKLA, V CETLI) Egy kin-rim, nem írom le. Kelet felé egy sziklafal van. Rajta írás, **Yosh**-nyelven. Rímbe szedve arról szól, hogy ha a Kristály bosszúját el akarjuk kerülni, dörzsöljük be arcunkat a helyi *Hélia-D* termékcsalád egyedüli termékével, a *Szent Zöld*-del. Ez egyébként egy érdekes hatású moha, ami innen észak felé terem, majd később nagyon hasznos lesz. Menjünk D-re. Itt egy kéthetes hullát találunk. (V HULLA) és (KUTAT HULLA) Az eredmény egy pénzérme és egy csákány. Az új haverunkat még kérdezgetjük, köszönhetünk neki, és még a beszélgetést is meg lehet próbálni, így inkább É. Itt (MÁSZIK FAL CSÁKÁNY) és máris egy párkányon vagyunk. (F TŐR), majd (LE). Egyébként itt bármely irány kiadása után *"a szabadesés csodálatos érzetét"* követően *"landolunk"* a fal tövében. Vissza NY-ra, és döntsük ki az ottani magányos, száraz fát (VÁG FA)-val. Egy üreg látszik: LE. Itt automatikusan felvesszük a rozsdás kulcsot, majd a versike elolvasása után visszamegyünk. (K,É) Itt a moha: (VÁG MOHA TŐR v. KÉS). Valahonnan víz csepegését halljuk, vagdossuk meg a bokrot a tőrrel, azután BE. A barlangban egy kristálytiszta vizű tavacskát látunk, (ISZIK VÍZ). Erőnlétünk 100%-ra kúszott vissza. (Ide bármikor visszatérhetünk inni). A falban polcok vannak kiképezve, szóval (V POLC). Jutalmunk egy agyagedény. Egyébként a tó fölé furcsán egy oszlop nyúlik... Majd máskor. (KI) Egyébként a szigeten kóricál a Halál, a varázsló, és egy bennszülött, nyugodtan beszélgessünk velük (a mágusnak előbb köszönjünk), kérdezgessük őket. Verekedni talán nem volna muszáj.... A barlang előtti helyszínről NY felé menve egy tisztásra jutunk, ahol egy kunyhó áll, és sok bokor. Bekopoghatunk. (OLVAS TÁBLA). A lakókat hirdeti, névszerint *"Rizsa Guru Von Mannaja Hléba és Roger Roger A Rekettyés."* A lényeg, hogy a guru lakik itt, menjünk BE.
(KÖSZÖN GURU, BESZÉL GURU) Azt mondja, ha üzletelni akarunk, csak tessék. Ha továbbra is erőltetjük a beszélgetést, akkor panaszosan elmondja, hogy Roger barátja vagy két hete eltűnt, fél hogy baja esett. ő volt a hulla. (KÉRDEZ GURU), mire sejtelmesen válaszolja, hogy a Vulkán napokon belül kitör. Azt is mondja, hogy *"h...hallottam egy dolgot, ha valaki átugrik egy bokrot, megfejti a titkot."* Ha a kunyhó előtt átugorjuk a bozótot, egy medvecsapda közepében kötünk ki, és szitkozódunk, mire kilép a guru hahotázva, és sajnálkozva mondja, hogy ezt a viccet sose tudja kihagyni. Üzleteljünk: minden tárgyat megpróbálhatunk odaadni neki, de a kulcsot ne!! A csákányért egy kötelet kapunk, a pénzért egy tolvajkulcsot, az edényért cserébe pedig megtanít a **Yosh**-nyelvre. (KI) Mostmár kinyithatjuk a bőröndöt: (NYIT BŐRÖND TOLVAJKULCS). Egy üveg méreg, és egy üveg RUM(!!!) a jutalmunk. Egyiket sem fontos meginni, de még a guru sem hajlandó ezekkel üzletelni. É-ra kullogva egy erős kapu elé jutunk, amit átmenetileg egy nagy gorilla őriz. Vele a beszéd minden formája kommunikációs nehézségekbe ütközik, szóval próbáljuk kinyitni a kaput. A tolvajkulcs nem járt sikerrel, és ráadásul a gorilla is vagy fejbevágott, vagy hasbarúgott. A barlangban igyunk egyet, majd két választás is lehet a gorilla megölésével kapcsolatban.

1. Odamegyünk és (ha még van csákány), (ÜT CSÁKÁNY GORILLA).
2. Ha még van rumunk, keressük meg Mr. Halált és adjuk át neki, mire elbattyog a gorillához és már egy döglött állattal találkozhatunk legközelebb.

HÉ! Tőrrel nem ajánlatos nekimenni, mert túl gyengének bizonyul. (a tőr)
(Ha már ismerjük a **Yosh**-nyelvet, elolvashatjuk a rímbe szedett sorokat elszórva a játékban).

Itt az idő, hogy mohapakolást alkalmazzunk: (DÖRZSÖL ARC MOHA), mire a prg. azt mondja, hogy mostanság egy hínáros békaszőlőre vagy 1 lápi remetére emlékeztetjük. Siessünk, mert a moha 5 lépés alatt lefoszlik az arcunkról, és mehetünk újat vágni a falról. Tegyük ezt. Menjünk be a barlangba, igyunk, és kössük hozzá a kötelet az oszlophoz. (KÖT KÖTÉL OSZLOP, és LE). Egy vízzel teli üregbe jutottunk, ahol 3-4 parancs kiadása után fulladásos halál vár ránk. Ehelyett vegyük fel a ládát (F LÁDA), és vissza (FEL). Kötél nélkül inkább ne jöjjünk le.. A ládát csak a kulccsal tudjuk kinyitni, benne egy hatalmas kristályra lelünk. Sajnos, egy energianyaláb végigfutott rajtunk, és kettévágott. Inkább menjünk ki a barlangból, majd É-ra, a vulkán felé, hiszen már az írások is megmondták: *"A Yosh-sziget átka a Tűzhegyből fakad, titka mindörökké megoldatlan marad."* Ebben mi nem vagyunk olyan biztosak, ezért visszamegyünk a kapu elé, melyen írás áll, *"Crak McCapary"*. Itt az idő: (DÖRZSÖL ARC MOHA, NYIT AJTÓ v. KAPU KULCS). Egy labornak berendezett tágas térben vagyunk, kémcsövek és kis mechanikai szerkentyűk közt, és itt a titok nyitja: a VULKÁNGÉP, ami az átkot gázok pontpontpont formájában bocsátja a szigetre. Ne törődjünk most semmivel, még a ránkrontó Crak-kel sem, mert néhány lépés múlva kinyír minket, és a moha is lefoszlik rólunk. Bátran nyissuk ki a ládát a kulccsal: jön a szép energianyaláb, de megütközik bűvös-mohás képünkön, és Crak-et égeti por alakúvá.

Hát ez 100%, végigcsináltuk, a sziget lakossága ujjongva dobál fel minket (a Vulkángépet is, csak azt véletlenül elfelejtették elkapni...), az Átok elszállt. Vége.

Ha a Halál, a varázsló vagy a bennszülött mohás arccal meglát minket, kiröhögnek, hogy hogy nézük ki?

• Vályi Ákos, Toportyán Team, Debrecen.

BUCK ROGERS (64, Amiga, PC)

Itt következik egy adag javítás és bővítés a **BUCK ROGERS** - C.D. szövegjeihez.
Történet: ASZTEROIDÁK: VESTA, FORTUNA, PALLAS, PSYCHO + EGC Gennie-s bázis, JUNO + TUSZ, AURORA, THULE + börtön, CERES + RAM BÁZIS. Ezek felderítésére a feladat után kerülhet sor, ez alól kivétel a THULE-i börtön és a CERES-i RAM bázis.
A PSYCHO melletti bázist elfoglalta Talon, majd ECG-k kerültek rá. Térkép van róla (mármint a játékban). Itt el kell menni a jobb felső sarokba, majd aktivizálni az önmegsemmisítőt, amit kb. 50-re programozzunk. Ezután rohanjunk a hajóba, de itt ECG-k állják utunkat. Amúgy itt nem tesznek agyparazitát. A világítás gyenge, s ezért nehezen mozoghatunk. Ha felrobbant a bázis, azzal kész is a dolgunk.
Most a JUNO-n lévő túszt kellene kiszabadítani. Ezt csak azután lehet megtenni, ha a HQ-ban értesítenek minket, hogy elrabolták a marsi homokfutó királynőt. Benn egy csomó robot, meg marsi ram vár minket, az irányítóteremben meg egy pali kíséri végig utunkat. Meg kell keresni a királynőt, őt felfelé találhatjuk (a bejárati ajtótól számítva), de egyenesen egy egész sor érdekes dolognak lehetünk tanúi, pl. aknáknak, sivatagi majmoknak, s természetesen a COMBAT BAT-oknak.
Ha felfelé mentünk, nézzünk be minden baloldali terembe, s hamarosan megleljük amit kerestünk, az irányítóközpontot. Itt van a nagyfejű, aki idáig lebecsmérelt. Ellenünk küld még utoljára egy tartalék támadórobotot. Ha ezt legyőztük, nemcsak a "szépséges" királynőt mentettük meg a maga csábos 2 centis fogacskáival, hanem kapunk egy... egy rakétavetőt!!! Na, ezért megérte idelátogatni.
El lehet menni újból a marsi felföldekre, s itt a közepén egy lyukban valamelyik csapattag észrevehet egy bizonyos dolgot, amit egy paragrafusszám képez. Ez nekem, csóró kalózmásolat-használónak nagy gondot jelent, de talán nem fontos annyira. Ezt aztán jelentjük Scot.Dos-nak, mihelyt visszaérünk a hajóra.
Amúgy nem kerül mindig a Thule-i börtönbe a Neo szigorúan titkos ügynöke, szóval, ha valakinek nem üzennek erről a HQ-ban, akkor ne ijedjen meg. Ezután érdemes elfoglalni más hajóit, kotorászni a könyvtárakban, jókat inni és enni a bárokban, s ezzel is infót szerezni. Fel szeretnék sorolni pár fontos információt, amit itt lehet hallani/olvasni.

- Ha el akarunk foglalni egy hajót, lőjük szét a fegyvereit, majd a verzérlőjét, s ezután rohamozzuk meg (ram).
- Különösen vigyázzunk az orvosunkra.
- A CERES: aszteroida bázist elfoglalták az űrpatkányok, de a titkos dolgokat át tudták lőni FORTUNA-ra (erről egyelőre nem tudok semmit, mert nem található meg).

Karakterek:
RAM ASSAULT BOT: Szürkéskék színű, kb. egyenlő méretű a COMBAT BOT-tal, ez plazmavetőt használ. Ha az kifogyott, akkor BOLT/NEEDLE GUN-t.
RAM COMBAT BOT: Ez nem használ plazmavetőt (javítás)
RAM ASSASINS (! — nem ASSISTENTS): Ram "orgyilkosok", tisztek.
Note 1:
A marsi faluban meg lehet győzni az embereket a GLIDERG-ek érkezéséről, de ekkor is kell nekik segíteni.
Note 2:
A vénuszi bázison először el kell látogatni a harmadik emeleti rabokhoz, s csak ezután lehet találkozni a vénuszlakók főnökével.

REPAIR ELECTRONICAL: Elektronikus dolgok javítása, az elhagyott hajón és még pár más helyen használható
REPAIR MECHANICAL: Mechanikai dolgok javítása
REPAIR NUCREAL ENGINE: Az űrhajónál a motor javítása
LIFE SUPPORT: Az űrhajónál az életfenntartó dolgok jav.
REPAIR ROCKET HULL: Az űrhajó páncéljának a javítása
JURY RIG: Nem tudom pontosan mire jó, de a csatában valami rontást idéz az ellenfelen.
BYPASS SECURITY: Fontos! Titkosított dolgok elérése, titkos ajtók nyitása
OPEN LOCK: Zárnyitás
OMMO OPERATIONS: ? Kommunikációs berendezések kezelése
SENSOR OPERATIONS: A szenzorok kezelése, az ellenséges űrhajóról infót kapunk ennek segítségével
DEMOLITIONS: A demótöltet használata, Fontos!
FIRST AID: Elsősegély
REPAIR WEAPOM: Fegyverjavítás
ORVOSI SKILL-EK
LIFE SUSPENSION TECH.: Életfenntartási technológia
TREAT LIGHT WOUNDS: Könnyű sebek gyógyítása
TREAT CRITICAL WOUNDS: Kritikus sebek gyógyítása
TREAT POISONING: Mérgezés gyógyítása
TREAT STUN/PARALYSIS: Bénulás gyógyítása
TREAT DISEASE: Fertőzés gyógyítása
DIAGNOSE: Na mi?
PLANETOLOGY: Bolygóismeret, a túléléshez kell
BATTLE TACTICS: Harc közben néha lefut egy kis szöveg arról, hogy taktikus lesz-e a köv. lépése
ASTRONOMY: Lehet, hogy asztronómia? Nem láttam hasznát, bár a **PLANETARY SURV.**-nél kell
MATHEMATICS: Talán teafőzési képesség?
ASTROGATION: Űrhajóirányítás
NAVIGATION: Van egy huszasom rá, hogy navigáció!
DISGUISE: Hogy áll rajtunk az álruha
LIBRARY SEARCH: használható **DRIVE JETCAR**-nál. Nincs sok haszna, kocsivezetés
ETIQUETTE: kell, a marsi sivatagban a bennszülötteknél
PILOT FIXED WING: Ezt se használtam, fixszárnyúak vezetése
CLIB: Kell a vénuszi bázisnál
DRIVE GROUND CAR: Talajjáró vezetése, nem használtam
MANUEVER IN O (O gravity): Ahhoz kell, hogy az űrben ne redukálódjék 3-ra a mozgásunk, hanem léphessük a normális 12-t.
PILOT ROTOR WING: Helikopterfélék vezetése, nem jó semmire
USE JETPACK: Hátitáska-szerű röptető szerkezet használata, csak a szabad ég alatt lehet használni
HIDE IN SHADOWS: Fontos! Elrejtőzés más elől, főleg hajók megszállásakor
MOVE SILENTLY: Csöndes trappolás
PICK POCKETS: Egyszer kellett használnom, zsebtolvajlás
ACROBATICS: Nem kell használni sosem
CLIMB: Mászás, szükséges
ACT: Szerepalakítás, viszont elég fontos
INTIMIDATE: Ijesztgetés, nem mindig jön be, de használható
LEADERSHIP: Főleg az elején fontos, az irányítás fontossága, mikor a Neo csapatok segítenek nekünk, akkor mi irányíthatjuk őket
BEGRIEND ANIMAL: Barátságosság az állatokkal szemben, egyszer használtam, a savbékákkal szemben
FAST TALK: Gyors beszéd, nem használtam egyszer sem
SINGING: Azt jelenti, hogy milyen jól tudunk a kádban énekelni, miközben a hasunkat szappanozzuk. Magától értetődő, hogy fontos.
DISTRACT: Elterel (figyelmet), megzavar, szórakoztatás, nem hinném, hogy fontos lenne
ETIQUETTE: Az etikett jól ismerése manapság mindenkitől elvárható, de a XXV. sz.-ban semmi haszna szerintem
TRACKING: Nyomozás, nyomolvasás, nem árt ha jó
SHADOWING: Nyomkövetés, követés, lehet, hogy kell
PLANETARY SURVIVAL: Túlélő képesség

• **Homoki Péter, Székesfehérvár**

Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

A sárkányok közül vigyázzunk a *Kopak*, *Borak*, *Aurak*-féle háziállatkákkal.
A legveszélyesebb az *Aurok*, erős varázsló általában *Fire Shield*-del kezd, ha sebesülés miatt nem tud varázsolni, akkor energiasugarat lő ki, ezenkívül képes lángot köpni, amivel az áldozatot meg is vakítja egy időre.
Sanction átkutatása
A városba érve egy tolvaj dézsmálja a pénztárcánkat. Harmadszorra elkapjuk. Fogyasszuk ki, mire elköpi, hogy a gonosz csapatok a fogadó északi szobájában vannak. Ki kell nyírni őket. A fogadó alatt lévő kis terem egy kisebb kincset rejteget. A keleti falon van egy kapu *Huemyd*-be és *Duarghost*-ba. Menjünk az utóbbiba. A hidon kapukok rohannak meg. Míg agyonvágjuk őket, a többiek elzárják az utat. Hehe. De egy ilyen pitiáner trükkel nem tudnak minket feltartóztatni. Na irány a nyugati rész, a dokkok. Egyszerre csak egy női sikolyra leszünk figyelmesek. Elkapták a *Minotaurok*. Ha kiszabadítjuk (talán túléljük) kiderül, hogy a mi emberünk és a legdélibb dokknál vár, mert most jobb ha eltűnünk. Keressük meg. Kapunk tőle egy medált, mely megmutatja a rejtett ajtót a *Minotaurok* börtönétől délre, vagy északra. Tök mindegy, a keleti (ajtón) falon levő ajtó *Huemyd*be még működik. Jó vicc volt, ugye?

• **Kovács Gábor, Felsőrajk**

HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE

KING'S BOUNTY (64): Nemrég vettem fel a programot, és nagyon elnyerte a tetszésemet. Előttem ugyan már elkezdte valaki, szóval csak 700 napról indultam. Mikor a végére értem, újra akartam kezdeni, de a program fogta magát és visszament az utoljára kimentett álláshoz. Hogyan lehet újra kezdeni a játékot? • **Tóth András, Bp.**

CoV: Úgy, hogy felveszed még egyszer. Ilyen jellegű játékoknál magától értetődik, hogy az ember rögtön az elején készít 5-6 másolatot arról a lemezoldalról, ahova az a játékállást menti, aztán azokra menteget. Lehet, hogy ez mégsem teljesen nyilvánvaló dolog, mert már egy csomóan jöttek ilyen problémákkal SSI-szerepjátékokkal kapcsolatban. Rémlik, mintha ez benne lett volna a leírásban is — de ha mégsem, akkor viszont azt is kifelejtettük belőle, hogy az introt a 'SPACE' megnyomásával lehet átugrani.

ELSŐSEGÉLY



Szigeti Sándor Miskolcról néhány Amiga cheat-tel gazdagítja az Elsősegély rovatot:

Mega-Lo-Mania:
2 - GZIARZLIWMX
3 - MKIAVZLXXSJ
4 - KPIANBSXXSF
5 - QAIADAMYXSL
6 - OFIAVBSYXSH
7 - VQHAZBSJTAT
8 - SVHAAASGWMF
9 - SHKAKESPTAL
10 - JGLAXWCTHAY

Gods:
2 - WDK
3 - ZSD
4 - EMJ

Logical (néhány érdekesebb pálya): FALCONS FLIGHT, WONDERLAND, THE SNARE, ARROW ROAD, BACK IN RED, THE DARK AGE, PICTURE OF HER, ALEXANDRIA, WALK IN CREAM

Logo/I.:
11 - 23YF
23 - W2TM
35 - KGGL
47 - HCDV
59 - TSPM
71 - I2DM
83 - XUSH
95 - ZMWX
107 - S2MZ
119 - 2CVO

Logo/II.:
11 - F8ET
23 - K3JE
35 - LJJQ
42 - ULSA (eddig jutottam)

Logo/III.
11 - UHS5
18 - Y1WJ (eddig jutottam)

Krizsanits Gergely Budapestről az **ELF** c. program 1.pályájához nyújt némi segítséget Amigára:

1.világ: madárnak mag (give), cserébe toll; indiánnak toll (give) cserébe újság; WC-n ülő embernek újság (give) cserébe gyufa; tűzhelynek gyufa (use) + csirke (use) cserébe sült csirke; hajlongó embernek sült csirke (bribe) cserébe kinyitja a jobb oldali ajtót, ahol bemehetünk.

2.világ: wizard-nak varázskönyv (give) + almamag (give) cserébe alma; őrnek alma (give) cserébe kinyitja az ajtót (itt szedjük fel a csorba baltát).

3.világ: köszörűsnek csorba balta (give) + zacskó pénz (give) cserébe élezett balta; csavargónak balta (give) cserébe varázstekercs; zöld szörny támadása a varázstekerccsel (attack) cserébe protkó; törpének protkó (give) cserébe hangvilla; őrnek hangvilla (use) cserébe mehetsz jobbra...

Weigert József (POC) Gyomaendrődön a **PP Hammer** c. játékkal szeret játszani C64-en. El is küldte nekünk a játék első 38 szintjének kódját:
01-SARDINEN
02-GARDINEN
03-COUSINEN
04-SCHIENEN
05-BIENEN
06-MIENEN
07-SCHMIDT
08-MUELLER
09-MEIER
10-HINZ
11-KUNZ
12-SCHULZ
13-SCHNEIDA
14-ALLE
15-MEINE
16-ENTCHEN
17-SCHWIMMN
18-AUFM
19-SEE
20-GOODBYE
21-AND
22-THANKS
23-FOR
24-THE
25-FISH
26-FOURTY
27-TWO
28-DA
29-ANSWER
30-MIT
31-FUENF
32-MARK
33-SIND
34-SIE
35-DABEI
36-AEGYPTEN
37-BESCHEID
38-SAMSON...

Ja, és itt van még egy CHEAT a **DYTER 07**-hez: ha játék közben beírjuk, hogy 'JULIA', örökéletet kapunk. Ha újra beírjuk, kikapcsolódik az örökélet. Ezt egyébként a képernyőn egy kis zöld négyzet jelzi.

Bencs Viktor Budapesten egy PC lelkivilágában szeret túrkálni. Most az **Eye of Beholder**, a **Prince of Persia**, valamint a **Castles** c. programok kódjait küldte el:

EOB: (sor,szó,kód)
1,1,AROUND
1,2,RANK
1,3,CLERICS
1,5,DUNGEON
2,1,szerintem nincs megoldás
2,2,CURSOR
3,1,PUMMEL
3,2,CAREFREE
3,3,WEAPONS
3,4,MYSTIC
3,6,FEATURE
4,2,CERTAIN
4,3,FITNESS
5,1,INFORMATION
5,3,szerintem nincs megoldás
6,1,GNOMES
6,2,AWAY
6,3,DISPLAYED
6,6,LINE
7,1,BELOW
9,2,CAN
10,2,ATTACK.

Prince of Persia: (szó,sor,oldal,betű)
1,1,3,A; 1,5,3,W
1,5,10,P; 1,6,8,I
2,1,4,J; 2,2,6,K
2,3,4,R; 2,4,1,T
2,4,10,G; 2,5,3,Y
3,2,11,F; 3,3,5,D
3,5,4,C; 4,2,4,T
4,2,5,F; 4,2,7,M
4,3,1,L; 4,4,3,B
4,5,2,?; 4,5,3,R
4,6,7,O; 4,6,10,Y
4,7,12,E; 5,2,1,V
5,3,3,C; 5,5,1,O
5,6,2,H; 6,1,1,D
6,5,7,B; 6,6,1,P
6,7,4,S; 7,5,8,U
8,2,1,S; 8,10,2,N
9,2,4,L; 9,2,5,A
9,3,2,J; 11,3,3,M
11,7,1,U; 12,6,1,H
13,2,8,I.

Castles: (szint-kód)
01-1295; 02-1287
03-1322; 04-1259
05-MONTGOMERY; 06-SAVOY
07-CAERNARVON; 08-13000
09-1158; 10-1173
11-1186; 12-1194
13-1215; 14-1200
15-BARNABAS; 16-EDWIN
17-EDITH; 18-GWINEDD
19-OGRES; 20-CANTREF
21-POWIS; 22-BEAN SIDHE
23-FAERIE; 24-SEELIE
25-ANDRE; 26-125,000
27-EXCELLENT; 28-1215
29-ABERFFRAW; 30-ROGER.

Tóth Attila (Mc.Troti) Tapolcán nagytakarítást végezhetett, hogy ráakadt arra a néhány 64-es programra, amelyhez most POKE-okat küldött be nekünk:

Who Dares Wins 1. - POKE 4516,99 (örökélet)
Who Dares Wins 2. - POKE 15697,173 (örökélet)
Quest for Tires - POKE 7341,99 (ötvenhat élet)
Commando - POKE 2180,255 (örökélet)
Infiltrator 3. - POKE 9551,12 (végtelen gránátok): POKE 1044,96 (sérthetetlenség)
Choplifter - POKE 8011,173 (örökélet)
Airwolf - POKE 13466,252 (sérthetetlenség)
Pharao's Course - POKE 34070,4 (örökélet)

Memória szerkesztő

Az itt mellékelt rutin bevitele után egy frappáns kis memória-szerkesztő birtokosai lehetünk, melynek négy fő fukciója van:

'F1' — az aktuális képernyő bemásolása az aktuális képernyő-helyre. Inicializáláskor ez $4000

'F3' — Lapozás előre. Az aktuális cimhez hozzáadódik $03E8 (#1000)

'F5' — Lapozás vissza;

'F7' — Info — ki/be. Ennek hatására megjelenik, ill. eltűnik a felső két sort elfoglaló info-card. Ez az alábbiakat tartalmazza:

X,Y: koordináták

SAVE-MEM: aktuális képhely kezdőcime

Ha bekapcsoljuk az info-card-ot, az addig a felső 2 sorban lévő szöveg pufferbe kerül, majd ha megszüntetjük az info-t, visszaíródik a felső két sorba.

Még két jótanács: Ha „kimentjük" a képet (F1), ne tartsuk bekapcsolva a card-ot, mert az fog kimentődni, a felső két sor helyett.

Ha a program aktív, ne nagyon programozgassunk! A megjelölt részen (a prg. végén) szöveg található. Ezt „monitor"-ból kell bevinni. A rutin rasztermegszakítással kapcsolódik bele az interpreter rutinjaiba. Aki nem tudja, hogy mi az, az vegye meg a CoV Évkönyv'91-et és olvassa el a programozástechnika részben.

Akkor lássuk a rutint:

```
6000  78        SEI
6001  A9 7F     LDA #7F
6003  8D 0D DC  STA DC0D
6006  A9 81     LDA #81
6008  8D 1A D0  STA D01A
600B  A9 2F     LDA #2F
600D  8D 14 03  STA 0314
6010  A9 60     LDA #60
6012  8D 15 03  STA 0315
6015  A9 00     LDA #00
6017  85 FB     STA FB
6019  85 FD     STA FD
601B  8D 00 20  STA 2000
601E  A9 04     LDA #04
6020  85 FC     STA FC
6022  A9 40     LDA #40
6024  85 FE     STA FE
6026  8D 01 20  STA 2001
6029  A9 00     LDA #00
602B  85 FF     STA FF
602D  58        CLI
602E  60        RTS
602F  EE 19 D0  INC D019
6032  A5 FF     LDA FF
6034  C9 01     CMP #01
6036  D0 07     BNE 603F
6038  A9 01     LDA #01
603A  85 02     STA 02
603C  20 26 61  JSR 6126
603F  A5 CB     LDA CB
6041  C9 04     CMP #04
6043  F0 0F     BEQ 6054
6045  C9 05     CMP #05
6047  F0 0E     BEQ 6057
6049  C9 06     CMP #06
604B  F0 0D     BEQ 605A
604D  C9 03     CMP #03
604F  F0 0C     BEQ 605D
6051  4C 31 EA  JMP EA31
6054  4C 64 60  JMP 6064
6057  4C 94 60  JMP 6094
605A  4C AF 60  JMP 60AF
605D  A9 00     LDA #00
605F  85 02     STA 02
6061  4C 07 61  JMP 6107
6064  A2 03     LDX #03
6066  A0 00     LDY #00
6068  B1 FB     LDA (FB),Y
606A  91 FD     STA (FD),Y
606C  C8        INY
606D  D0 F9     BNE 6068
606F  E6 FC     INC FC
6071  E6 FE     INC FE
6073  CA        DEX
6074  D0 F0     BNE 6066
6076  A0 E8     LDY #E8
6078  B1 FB     LDA (FB),Y
607A  91 FD     STA (FD),Y
607C  88        DEY
607D  D0 F9     BNE 6078
607F  AD 00 20  LDA 2000
6082  85 FD     STA FD
6084  AD 01 20  LDA 2001
6087  85 FE     STA FE
6089  A9 00     LDA #00
608B  85 FB     STA FB
608D  A9 04     LDA #04
608F  85 FC     STA FC
6091  4C FA 60  JMP 60FA
6094  AD 00 20  LDA 2000
6097  18        CLC
6098  69 E8     ADC #E8
609A  8D 00 20  STA 2000
609D  85 FD     STA FD
609F  AD 01 20  LDA 2001
60A2  69 03     ADC #03
60A4  8D 01 20  STA 2001
60A7  85 FE     STA FE
60A9  EE 20 D0  INC D020
60AC  4C C7 60  JMP 60C7
60AF  AD 00 20  LDA 2000
60B2  38        SEC
60B3  E9 E8     SBC #E8
60B5  8D 00 20  STA 2000
60B8  85 FD     STA FD
60BA  AD 01 20  LDA 2001
60BD  E9 03     SBC #03
60BF  8D 01 20  STA 2001
60C2  85 FE     STA FE
60C4  EE 20 D0  INC D020
60C7  A2 03     LDX #03
60C9  A0 00     LDY #00
60CB  B1 FD     LDA (FD),Y
60CD  91 FB     STA (FB),Y
60CF  C8        INY
60D0  D0 F9     BNE 60CB
60D2  E6 FC     INC FC
60D4  E6 FE     INC FE
60D6  CA        DEX
60D7  D0 F0     BNE 60C9
60D9  A0 E8     LDY #E8
60DB  B1 FD     LDA (FD),Y
60DD  91 FB     STA (FB),Y
60DF  88        DEY
60E0  D0 F9     BNE 60DB
60E2  AD 00 20  LDA 2000
60E5  85 FD     STA FD
60E7  AD 01 20  LDA 2001
60EA  85 FE     STA FE
60EC  A9 00     LDA #00
60EE  85 FB     STA FB
60F0  A9 04     LDA #04
60F2  85 FC     STA FC
60F4  CE 20 D0  DEC D020
60F7  4C FA 60  JMP 60FA
60FA  A2 FF     LDX #FF
60FC  A0 FF     LDY #FF
60FE  88        DEY
60FF  D0 FD     BNE 60FE
6101  CA        DEX
6102  D0 F8     BNE 60FC
6104  4C 31 EA  JMP EA31
6107  A6 FF     LDX FF
6109  E0 00     CPX #00
610B  F0 19     BEQ 6126
610D  A2 00     LDX #00
610F  86 FF     STX FF
6111  A0 00     LDY #00
6113  B9 B0 61  LDA 61B0,Y
6116  99 00 04  STA 0400,Y
6119  C8        INY
611A  C0 50     CPY #50
611C  D0 F5     BNE 6113
611E  A2 00     LDX #00
6120  8E 07 20  STX 2007
6123  4C FA 60  JMP 60FA
6126  A2 01     LDX #01
6128  86 FF     STX FF
6128  86 FF     STX FF
612A  AE 07 20  LDX 2007
612D  E0 01     CPX #01
612F  F0 12     BEQ 6143
6131  A2 01     LDX #01
6133  8E 07 20  STX 2007
6136  A0 00     LDY #00
6138  B9 00 04  LDA 0400,Y
613B  99 B0 61  STA 61B0,Y
613E  C8        INY
613F  C0 50     CPY #50
6141  D0 F5     BNE 6138
6143  A2 00     LDX #00
6145  BD 00 62  LDA 6200,X
6148  9D 00 04  STA 0400,X
614B  E8        INX
614C  E0 50     CPX #50
614E  D0 F5     BNE 6145
6150  A5 D3     LDA D3
6152  20 86 61  JSR 6186
6155  8D 2B 04  STA 042B
6158  8E 2C 04  STX 042C
615B  A5 D6     LDA D6
615D  20 86 61  JSR 6186
6160  8D 31 04  STA 0431
6163  8E 32 04  STX 0432
6166  A5 FE     LDA FE
6168  20 86 61  JSR 6186
616B  8D 40 04  STA 0440
616E  8E 41 04  STX 0441
6171  A5 FD     LDA FD
6173  20 86 61  JSR 6186
6176  8D 42 04  STA 0442
6179  8E 43 04  STX 0443
617C  A5 02     LDA 02
617E  C9 01     CMP #01
6180  F0 03     BEQ 6185
6182  4C FA 60  JMP 60FA
6185  60        RTS
6186  8D 08 20  STA 2008
6189  29 F0     AND #F0
618B  4A        LSR A
618C  4A        LSR A
618D  4A        LSR A
618E  4A        LSR A
618F  AA        TAX
6190  BD A0 61  LDA 61A0,X
6193  A8        TAY
6194  AD 08 20  LDA 2008
6197  29 0F     AND #0F
6199  AA        TAX
619A  BD A0 61  LDA 61A0,X
619D  AA        TAX
619E  98        TYA
619F  60        RTS
------------------------------------
61A0  30 31 32 33 34 35 36 37
61A8  38 39 01 02 03 04 05 06
61B0  18 20 20 20 20 20 20 20
61B8  20 20 20 20 20 20 20 20
61C0  20 20 20 20 20 20 20 20
61C8  20 20 20 20 20 20 20 20
61D0  20 20 20 20 20 20 20 20
61D8  12 05 01 04 19 2E 20 20
61E0  20 20 20 20 20 20 20 20
61E8  20 20 20 20 20 20 20 20
61F0  20 20 20 20 20 20 20 20
61F8  20 20 20 20 20 20 20 20
6200  20 20 20 20 20 20 20 20
6208  20 20 20 20 0D 05 0D 20
6210  05 04 09 14 2B 20 02 19
6218  20 02 02 03 20 20 20 20
6220  20 20 20 20 20 20 20 20
6228  18 3D 24 20 20 20 19 3D
6230  24 20 20 20 20 20 13 01
6238  16 05 20 0D 05 0D 3A 24
6240  20 20 20 20 20 20 20 20
6248  20 20 20 20 20 20 20 20
```

• Molnár Zsolt, Kecskemét

Mindenféle

Helyesbítés

A CoV 23-ban a 30. oldalon kezdődő *Wizard of Akryz* c. prg. ismertetőjét **Kincses Károly** és **László Zoltán** együtt készítették.

Cave Guennie (1990)

64-ről (nem 100 %-ban) konvertált FLASCHBIER stílusú játék. Ügyességre, egy zsák türelemre, alacsony vérnyomásra, erős joystick-re lehet benne szükség.

Aki nem ismerné a FLASCHBIER-t: célja különböző szobákból való kijutás, szörnyek és kövek kicselezésével. Abszolút kemény játékosoknak: Nyomd meg a '**C**'-t a címképernyőn!

Irányítás: '**A**' - bal; '**4**' - jobb; '**3**' - fel; '**W**' - le; '**SHIFT**' - öngyilkolás

Krakout Prof. (1991)

Az ötlet és a grafika a C64-ről, a kivitelezés pedig TCFS-t dicséri. A szokványos faltenisz, csak itt jobb oldalról látjuk az ütőt, és minduntalan feltűnedeznek mindenféle ide-oda animáló kockák, szívek stb., melyek megnehezítik a játékot. Ha még nincs meg, azonnal szerezd be!

Video Classics (BLIP)

A változatosság kedvéért ismét egy faltenisz, bár ez több apró ötlet összedolgozása. A menüből összesen 6 különböző labda game-t választhatunk. Ezek a következők:

TENNIS — ez mi lehet?

SQUASH — agyonverhetjük a gépet

SOLO SQUASH — nem sok értelme van...

4BAT BLIP — 2 ütőnk van, melyek egymással 90°-os szöget zárnak be. Háááát?

ASTERBLIPEROIDS — a képernyő középső részén kövek mozognak, így kell átjuttatni a labdát az ellenfélnek, hogy szenvedjen vele ő tovább...

RUN/STOP-pal léphetünk vissza a menübe. Érdemes leporolni!

• TLC OF TTC, Baja



Elite

• A *Lave*-n vegyünk food-ot és textiles-t. Ugorjunk át *Zaonce*-re. Adjuk el az árukat, vegyünk helyette számítógépeket. Menjünk el *Isinor*-ra, adjuk el az árut, vegyünk liquor-bar-t. Menjünk át a *Qutiri*-re, adjunk el mindent, és tegyünk néhány kört a *Zaonce* és a *Qutiri* között.

• Az energiabomba nem nyírja ki a Thargoid-okat!

• Letiltás:

```
RUN
RESET
>3E28 00
G3F80
>1120 00
G1013
>10F3 00
G1069
>07F8 80
>9203 D0 00
>921D D0 00
>3635 AD
>07F8 80
>9459 4C D0 3E
>07F8 00
>3ED0 8D 3E FF
T F2A4 F2C5 2616
>3EF5 4C 45 F4
>3EE9 EA EA EA EA EA
*Állás betöltése
*T 25A8 25FC 2616
>2627 00 FF FF FF
>262E 97 97 97 97
POKE 31976,173
POKE 34021,173
POKE 34003,173
POKE 12733,173
POKE 8977,173
G4900
```

(Sok pénz, Military laser, infinite fuel, sérthetetlen pajzs)

* Csak ha már van kimentett állás

Kimentés:

```
I/O men-
SAVE cím (RETURN)
RUN/STOP+RESET
S"cím",1,25A8,25FD
```

Örökéletek

DANGER ZONE - 6034,255
FIRE ANT - 7200,4
JOEY - 9777,220: 10103,220
LEAPER - 8076,173
MEGA ZAP - 9001,220
MOON BUGGY - 12002,234
OUT ON A LIMB - 5067,226
PETALS OF DOOM - 15719,220
REACH FOR THE SKY - 9930,x (életszám)
SPACE PILOT - 4866,234: 4867,234
THRUST - 4657,234: 4658,234
VARMIT - 6654,173
WHO DARE WINS - 4162,57: 4163,57: 4167,57: 4168,57

Mercenary

• Az antigrav-val űrhajókat is fel lehet venni (nem rossz felvenni pl. a Csillagközi Űrhajót)

• A 03-15-ös szektorban a föld alá csak úgy lehet lemenni, hogy előtte kihozzuk a 03-15-ös szektorból a pass-t (átjárási engedély)

• Mezei Zoltán, Törtel

Castle Dracula

Hogy ki írta a játékot, azt nem tudom (nem is fontos). Kezdetben a házunkban vagyunk, itt megtudhatjuk, hogy a feleségünk nincs itthon. Menjünk ki, és bóklásszunk addig, amíg egy hardware shop-ot nem találunk. Itt vegyük meg a lámpát, a kalapácsot, és a pisztolyt (BUY LAMP, BUY MALLET, BUY GUN). Menjünk vissza a lakásunk felé, addig, amíg egy Bible Shop-ot nem pillantunk meg. Itt egy ezüst kereszt! Vegyük meg (BUY CROSS)! Az árus közli, hogy csak akkor adja oda, ha van szenteltvizünk. Jó móka, ugyanis a templomban a pap azt mondja, hogy ad szentelt vizet, ha van keresztünk. He-he!! De most jól kitolunk velük! A Bible Shopban SHOOT SHOPKEEPER. Erről enyhít (TAKE CROSS). Irány a templom (TAKE WATER). 2x délre (?), utána van egy út nyugatra. Itt az erdőbe jutunk. Kóboroljunk addig, amíg egy kocsi fel nem vesz. Rövid út végén Dracula bátyó házikójánál vagyunk. Most bemegyünk (CLIMB WALL, CLIMB DOWN). Ez itt egy nagybonyolultságú labirintus. A megoldás 3x kelet + 1x nyugat (E,E,E,W). Nocsak, itt egy csúnya bácsi! Adjuk neki a keresztet (GIVE CROSS). Meghalt! De kár! (Egy megjegyzés: még valahol van egy ficsúr, annál (GIVE WATER). Fejből nem tudom hol van, hülyeséget meg nem akartam írni) 3x dél (S,S,S), no! Itt a nejünk! És alszik! (EXAM WIFE) A vámpír elbájolta!! Szegény! Észak, kelet, dél (N,E,S). Itt egy híres fazon! (SHOT GUN). Ennek annyi! (TAKE KNIFE) (DROP GUN) Úgyis üres. 2x észak (N,N), itt van némi cumó! Kevés tűzifa, és egy köpeny. A tűzifából cöveket (SHARPEN WOOD) csinálunk, a köpenyt pedig felvesszük (WEAR CLOAK). A kést eldobjuk (DROP KNIFE), dél (S), 2x nyugat (W,W). Itt egy könyvespolc. Olvassunk! (MOVE BOOK) Nohát! Ez egy titkozatos ajtó. Bemegyünk (W). Most mikro-batmanek támadnak ránk, de visszapattannak a köpenyünkről. Keressük meg a házigazdát (S,...). Adjuk át neki 'üdvözletünket' (DRIVE STAKE), jé ezt megnyertük!

• Németh Gábor Vecsés

East Calling West (WLS)

A történet szerint *Xenid* lovagot száműzzük az x-várból és csak úgy juthat vissza, ha egy másik világban megtalál egy térképet és így megszabadítja a területet attól, hogy a gonosz leigázza és a térkép segítségével elfoglalja a birodalom kis, de értékes tájait.

Az első lépésünk, hogy eldöntsük, északnak, vagy nyugatnak akarunk-e menni, egy tábla előtt. Nézzünk körül először is: mi van nálunk (1).

Egy korsó, ami teljesen üres. Menjünk északra, majd nyugatra a kereszteződésnél (é,ny). Egy kúttal szemezünk, de ne legyünk tétlenek. Ha már van benne víz, tegyünk a korsóba is (merít korsó). Ha megmerítetted, kelet (k), majd dél (d). Itt van újra a tábla, de most menjünk nyugatra (ny), majd újra nyugat (ny). Megvizsgálhatod az itt található várat, de felesleges (v vár). Helyette inkább kopogtassunk a kapun (kopogtat kapu). Ha nálunk van egy korsó víz — márpedig miért ne lenne — adjuk, oda (ad korsó). A várban találjuk magunkat. Ha északra megyünk (é) olvassuk el a könyvet (olvas könyv), ahonnan sok fontos információt nyerünk. Ha kiolvastuk, menjünk délre (d), majd újra délre (d). Itt fogjuk meg a tálcán található kenyeret (f kenyér) és üljünk le a székre (ül szék). Egy poros úton találjuk magunkat, ismerős a táj, tehát kelet (k), észak (é) és újra kelet (k). Mocsár szélén egy bácsika kér kenyeret, adjuk hát oda neki, (ad kenyér bácsika).

A mocsáron át megnyílik az út, a túloldalon találjuk magunkat. Sűrű az erdő. Innen nyugatra és délre vezet az út, én a délit ajánlom (d), de kilehet próbálni a nyugatit (ny) is, igaz meghalsz!

A tisztáson vizsgálódjunk egy picit (v tisztás). Az itt található baltát kapjuk fel (f balta). Vágjuk ki az utunkat álló fát (vág fa balta). A rézkulcs nekünk nem kell, de felveheted (f rézkulcs). Innen délre (d). Igaz a programból nem kapunk értesülést, hogy nyugatra is vezet út, de elnézhetünk arra is (ny). A fán lévő cetlit olvassuk el (olvas cetli). Ezt inkább a crackereknek ajánlom, akik ismernek engem. Az üzenet nem mindenki számára fontos, tehát visszamehetünk a kis házikóhoz keletre (k). Itt menjünk be (be), majd vizsgáljuk meg a papírcetlit (v papírcetli). Erre egy code-ot kapunk amit írjunk be a gépbe. A játéknak a célja végül is ennek a papírcetlinek — térkép — megtalálása volt. Érdemes végigjátszani a programot, mert utánna egy meglepetés ér mindenkit. Sok szerencsét kívánok a játékhoz!

• Rajcsányi László
(Laco of wls) Dunakeszi

Arrow of Death I.

A játék PIGMY konverzió C64-ről.

Mindjárt egy jó tanács: egy sima '**RETURN**'-nel tüntessük el a képeket, mert egy későbbi helyszínen tönkremehet tőle a játék.

Kezdetben egy *COURTYARD* nevű helyiségben vagyunk, egy halott futár társaságában. Kutassunk egy kicsit (EXAM MESSENGER, EXAM COURTYARD). Vizsgálódásunk eredménye egy kötél, és egy amulet (TAKE ROPE, TAKE AMULET). Most nyugat (W), dél (S). Itt egy varázsló és egy *Golden Baton* nevű bigyó, amit ne taperoljunk, mert egy kicsit halálos. Ellenben az (EXAM ZARDRA) hatása az, hogy pusztítsd el *XERDON*-t... ...Mágikus nyílvesszők.... ...Arrrggghhh! Meghalt. Nyugat (W). Itt egy kampó (HOOK). Most érdekes dolgot fogunk csinálni, ezt nem szinkronizálom (TAKE HOOK, TIE ROPE, DROP HOOK). Kelet, észak (E,N) (Gy.k.: arra megyünk!) Nyugat (W), itt egy páncél, és egy ilyen pajzsszerű bigyó. A páncéllal tök meglepő dolgot fogunk csinálni (WEAR ARMOUR) (EXAM COAT). Jé, ez forog. Hajtsuk meg *"mint Singer a varrógépet"* (3x TURN COAT). Egy hihetetlenül titkos ajtó. No ide bemegyünk (nem mondom meg, hogyan). Itt egy kard (TAKE SWORD). Ki. Vizsgáljuk meg az eddig érintetlenül hagyott ágyat (EXAM BED). Nicsak egy kispárna. Argh!! Utálom a kispárnákat (TAKE PILLOW, CUT PILLOW). Egy pénztárca! (OPEN PURSE) Ebben van pénz! No nem baj, mindjárt eladakozzuk! (DROP PURSE, DROP PILLOW). Most, hogy kivandálkodtuk magunkat, 2x kelet, 1x észak (E,E,N). Már itt is a koldus! Ennek a pénzünk kellene (GIVE COIN). Ó, hát ez jó üzlet volt. Itt egy üveggömb, és egy cetli. (TAKE NOTE, READ NOTE, DROP NOTE, TAKE ORB). Annyival okosabbak vagyunk, hogy csak na: *"ha minden elveszett, várj"*. Kelet (E). Próba szerencse (WAIT). Trallalla!!! Ez teleport a javából! Észak (N). Itt a révész. De ki fizeti a révészt? **(Lehet, hogy a Postabank? Mindenesetre állítólag decemberben lesz PIRAMIS koncert is — CoVboy)** Adjuk neki az Amulet-et (GIVE AMULET). Itt vagyunk a csónakban, de innen nincs kijárat (WAIT). Megint sikerült! (Többet nem fog!) Dél, kelet (S,E). Itt egy rabszolga, de még ne szabadítsuk ki. Dél, dél, nyugat (S,S,W). Mérgesgombalelőhely. (Ha a rabszi velünk lenne, egy kedves koldus jól elkábítaná, és akkor... (TAKE TOAD), kelet, észak (E,N) (GO COOKHOUSE). Itt az üstben kafa leves van, de a gomba még hiányzik belőle (POISON CAULDRON). Keressük meg a rabszit (N). Engedjük el (CUT CHAIN). Dél, dél, fel (S,S,U). Itt egy szikla! (PUSH ROCK) (GO CAVE). Sötét van, de van egy üveggolyónk, ami egy tök COOL szerszám. (RUB ORB) és lőn világosság! Egy tekercs (TAKE SCROLL, READ SCROLL, DROP SCROLL), aha! Szóval az óriás sas tollát keresem, hát jó! Te tudod! Gyerünk ki innen, utána le, majd észak, nyugat (N,W). Itt az óriások háza (GO BUILDING). Jé, ezek ettek a gombalevesünkből. Ne várjuk meg, hogy felébredjenek! (GO LADDER) No, ez a padlás. Elmegyek megfürdeni. Amíg visszajövök, addig ti megtehetitek azt a lépést, amellyel kijuttok innen...

No visszajöttem. Sikerült? Ha a folyón vagytok, akkor (WAIT), utána kiír egy irányt és arra. Ez egy roppant bonyolult útvesztő, csak egy irányba lehet menni. Itt a sas, de nem figyel ránk. Hopp, ez elvitt egy szép rétre. Egyébként úgy jártunk, mint a világ legnagyobb gorillája, ugyanis felemeltünk egy akkora tárgyat, hogy nem tudjuk ledobni (FEATHER). 6x észak (N,N,N,N,N,N) (GO HUT). Szegény törpe! Itt egy szemüveget találunk, amit magunkkal viszünk. (TAKE (bazi ronda neve van). valamint van itt valami ezüstbogyó is. Ki, észak, nyugat, észak, vizsgál rom, megyünk a titkos ajtón (E,N,W,E,EXAM...., GO TRAPDOOR), kinyitjuk a szekrényt, felvesszük a könyvet (WEAR (szemüveg)) (READ BOOK) (REMOVE (szemüveg)) (DROP (Szemüveg)), ebből megtudjuk, hogy a nyílvessző elkészítéséhez szükség van a szent fűzfa ágaira, és hogy ennek a gaznak az őrzői imádják az ezüst tárgyakat. Ki, dél, kelet, 4x észak. Itt a szent fűzfa. Most már csak egy lépés (kettő) van hátra, és tölthetjük a második részt. Ezt a lépést a könyv információi alapján nem lehet túl bonyolult kitalálni, úgyhogy rátok bízom, ugyanis lassan betelik a papírom.

• Németh Gábor, Vecsés

Captain Fizz

(Egy programról sosem lehet eleget firkálni. A múltkori Captain Fizz tipp után következzék egy újabb info halmaz. — Én) A játékot **Muffbusters**-ék pakolták át Plus/4-re. A kerettörténetet mindenki elolvashatja a program elején, ezért ezt nem írom le. A játékot csak ketten játszhatjuk, egymást segítve, mert csak egyszerre lehet átlépni a következő pályára. A cél: kijutni a labirintusból. Menjünk most végig a műszerfalon:

HEALTH: Egészség; ha ez 0, akkor a játékos meghalt, de még fel lehet támasztani (lásd később). Egyébként 9999-ről indul.

CREDIT: Ezekből lehet feltuningolni a HEALTH-t. 1 CREDIT kb. 300-500 pontnyi HEALTH-t ad, kezdetben 10 van.

ARMOUR: Fegyverzet; 10-ről indul, kb. 50 lövés csökkenti eggyel.

DAMAGE: Károsodás;

CHARGE: Na vajon mi lehet ez?

SWITCHES: Kapcsolók, eredetileg zöld színűek, de ha mindegyik piros, a lézer hatástalanítva van egy időre;

EXIT: Ez akkor jelenik meg, ha minden szükséges tárgyat összeszedtünk, lehet menni a kijárathoz.

Most jöjjenek a tárgyak:

Különböző színű téglalapok: kulcsok, az ajtók melletti négyzetben lévő szín jelzi, hogy csak melyik jó;

Pontok: minden pont egy CREDIT;

Piros színű 'pisztolyok': a fegyverzetet növelik;

Fehér alapon egy L betű: ezeket kell kilőni a pálya teljesítéséhez;

Fehér kőrlap közepén repedéssel: ha összeszedtük az összes tárgyat, átváltozik, és el lehet hagyni rajta a pályát (bele kell menni), vagyis kijárat;

Fehér kőrlap, sok ponttal a szélén és egy nagy a közepén: Kapcsolók, minden lézerhez tartozik legalább négy. Ezekhez kell sorrendben hozzáérni. Ha jóhoz értél hozzá, a SWITCHES felirat alatt egy pont pirosra színeződik, jöhet egy másik kapcsoló. Ha rosszhoz értél hozzá, az összes pont visszaáll az eredetire és lehet újból kezdeni. Ha mindegyik pont piros, a lézer hatástalanítva van, szabad az út. Azon a pályán, amelyen több lézer is van, az összes kikapcsolódik. Sajnos egy idő után visszaállnak a kapcsolók, ezért célszerű az egyik játékosnak kint maradni, hogyha a lézer működésbe lépne, ki lehessen újból kapcsolni.

Piros alapon fekete nyíl: Egyirányú ajtók, ezeken akkor érdemes bemenni, amikor minden tárgyat összeszedtünk, mert nem mindig lehet visszajönni.

Kék színű mászkáló micsodák: Ellenségek, ki lehet őket lőni, mert leszívják az egészséget.

Kék színű 'lámpák': Töltők, volt már róluk szó.

Néhány tipp a játékhoz:

Mivel a kulcsok páros számban vannak általában, úgy érdemes felszedni őket, hogy mind a két játékosnak jusson belőlük. Ha netán nem jutott volna kulcs mind a két játékosnak, úgy az egyik menjen át az ajtón, és maradjon ott, a másik pedig álljon az ajtó elé. Az a játékos, akinél a kulcs van, nyomja az ajtó irányába a joy-t, de ne menjen át. Az ajtó kinyílik, és ha a másik játékos elég gyors, átmehet rajta, mielőtt becsukódik. Azon a pályán, ahol csak L betű van, nem fontos kilőni az összeset. Ha az egyik játékosnak elfogyott a HEALTH-je, nem fontos feladni, mert ha a másik játékos végigmegy egyedül néhány pályán, az első játékos annyiszor 1000 HEALTH-t kap. Általában érdemes egymáshoz közel maradni. Sajnos a másik játékost le lehet lőni.

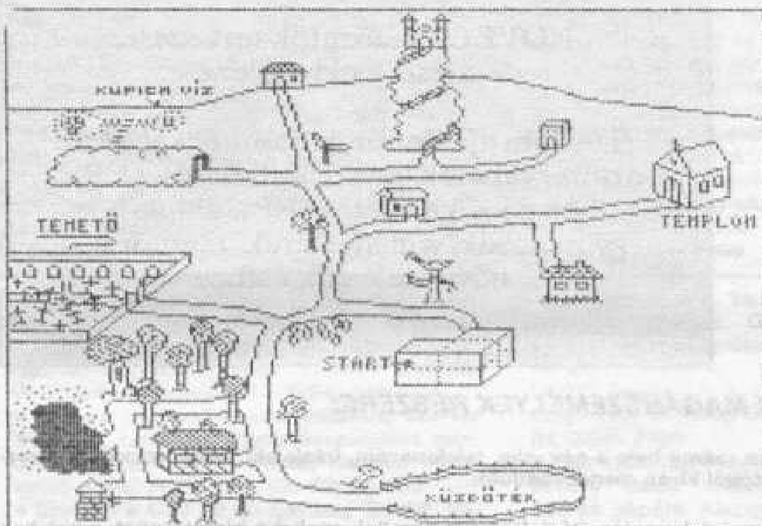
Térképet azért nem készítettem, mert a pályák nem túl nagyok, és kismillió van belőlük. Az egyszerű grafika ellenére a program nagyon jó, ész is kell hozzá, nem elég a tűz-gombon tehénkedni!

Na cső!

• Szalontai Tamás, Szolnok

Térképek:

Pumpkin ▽

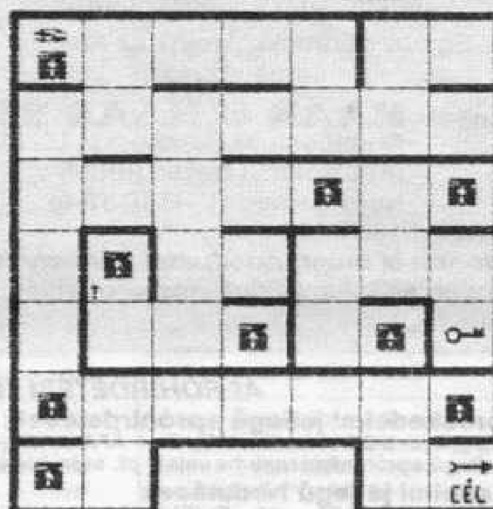


Halállabirintus ▽

- diszkek

- kulcs

S - start



A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S199 kazetta		C64 C229 kazetta vagy 3 db. lemez		PC/AT HD (lemezszámmal)	
A/ Blood Bros	B/ The Best Gunners	1/a-b. Strippoker *	3/a-b. Big Nose	Another World 1	Spellcasting 201 3
Dynatron Mission	Challenge Raider	2/a-b. Battle	Pot Fun	Civilization V3.0	Space Quest 1
Down to Earth	Exploding Fist 3	Command *	Xiphoids	Update 1	VGA 5
Metalix	Attack of the Killer	Dylan Dog *	Augie Dog	Hugo 3 1	Conan the
Flipper	Tomatoes	Manchester *	Lenitive prv.	Legend 1	Cimmerian 6
Stop Ball	Willow Pattern		F1 Tornado	Midwinter 2 1	Conquest of
	Bedlam		Dizzy Rapids	Tennis Cup 2 1	Longbow 6
			Hyperthrust	The Games:	**386-osoknak**
			Titanic	Winter Challenge 1	Composer 669
			Acrobatic	Vivid Raytracking 1	(8 channel) 1
				It came from desert 2	A320 Airbus 2
				Jack Niclaus Golf	Autodesk 3D Stud. 9
				Sign.Edition 2	**Mindenkinek**
				Populous 2 2	Leírások 1 HD
S199 kazetta — 360,- Ft		**C229 kazetta — 400,- Ft** **C229 3 db. lemez — 540,- Ft** **1 lemez — 200,- Ft** **2 lemez — 380,- Ft**	*** utántöltős**	**1 db. PC lemez — 200,- Ft** **2 db. PC lemez — 380,- Ft** **3 db. PC lemez — 540,- Ft**	

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!
Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levlapon elfogadunk, és utánvéttel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük!
Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

Amiga 500 eladó! Originál, garanciális. Ára: 39.000,- Ft. Ugyanitt a legolcsóbb 1541/II-es floppy, originál állapotban, garanciával: 14.000,- Ft! Felvilágosítás: **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

• IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY hangkártya eladó. Ára: 3.500,- Ft. **Garab László**, Veszprém, Csermák u.5. 8200

• Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **Kónyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

• Eladó egy Commodore+4 + magnó + 150 játék + 1 joystick + monitor (zöld) + könyvek, újságok. Ára: 16.000,- Ft. **Baranyi Gábor**, Budapest, XII. Fülemile út 12-18/6a. 1121

• Eladó C64-es alapgép, floppy-drive, magnó, Final-III. cartridge, kb. 100 disk válogatott programokkal, C64 szakirodalom, együtt mindössze 22.000,- Ft-ért. **Blahó Gábor**, Szeged, Vitéz u.13-15. 6722. Tel.: (06-62) 19-470 (esti órákban)

• C + 4-es programok eladása, cseréje kazettán és lemezen. Korrektség, megbízhatóság! **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

A legjobb turbók, másolók, monitor, fejbeállító egy cartridge-ben, C64-hez. A gép bekapcsolása után egyből rendelkezésre áll! Bővebb felvilágosítás válaszborítékért. Cím: **Halmai Csongor**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

• Amiga 500 (V1.3), 1MB, RF-modulátor, 100 db. lemez tele programokkal eladó 47.000,- Ft-ért. **Fischer Gábor**, Budapest, III. Szőlő u. 35. 1034. Tel.: 1685-602

• C64 utántöltősen keresem a HERO QUEST 1-2-t. Cserébe felajánlom: Logical, Eskimo Games, F-15 Strike Eagle. **Kalmár István**, Kiskunhalas, Füzes u. 20. 6400

• Eladó: ECS (Super) Agnus-os, új 1.3-as AMIGA-500 (45.000,- Ft): órás, kapcsolós, 512 KByte-os bővítő (5.000,- Ft) valamint 3.5"-os japán disk-ek, original (60,- Ft/db), programokkal (65,- Ft/db). Cím: **Romelsz Gábor**, Pécs. Érdeklődni délután a (06-72) 22-349-es telefonon.

• C64 utántöltős programok eladók! Pl.: North & South, Manchester Europe. Felbélyegzett válaszborítékot küldj! **Barna Kalmár István**, Kiskunhalas, Füzes u. 20. 6400

Több, mint 650 lemeznyi utántöltős játék C64-hez a legolcsóbban. Ha nem hiszed, válaszborítékért listát küldünk! Cím: **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

• Keresem: *Crime Time*, *Nightshade*, *Spiderman*, *Fish*, *TD3*, *Uninvited*, *Bard's Tale-k*, *Geos-ok*, C64-re, 1541-es floppy-ra. Eladom: **SpV 14-et**. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636, Tel.: (06-84) 45-380

• Eladók C64-es programkazetták, törőkártya!!! **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre utca 24. 5553

• Originál lemezek, 33,- Ft/db. **LUXI**, Debrecen, Veres Péter u.31. 4033. Tel.: (06-52) 40-371

• C64/II. + OC-118N floppy drive + Datasette + 2 joy + Final III. + 100 lemez remek programokkal eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Ajándék: 1 Walkman. **Gazambare Soft (Wilhelm Tibor)**, Gyönk, Ady E.u. 13. 7064

• Olcsón vennék jó állapotban lévő AMIGA 500-as számítógépet, max. 38.000,- Ft-ért. Érdeklődni az alábbi címen lehet: **Király Béla**, Budapest, XIX. Árpád u. 7/B. 1195

Eladó: AMIGA 500 (6 hónapos) + 512 KByte bővítő (órával, kapcsolóval) + 24 tűs, A/3-as Hyundai nyomtató (nagyítás-kicsinyítés, NLQ+ minőség) + PHILIPS 8833-II monitor (színes, stereo, nagy felbontású) + 3.5"-os külső drive + 100 db. lemez + 100 db-os lemeztartó doboz (2 oldalas, keresős) + 2 db. joystick + Amiga műanyag porfogó + szakkönyvek. A termékek esetleg külön is eladóak. Az egyben vásárlók előnyben. Össz. irányár: 160.000,- Ft. Cím: **Gáva János**, Napkor, Orosi u. 35. 4552

• Eladó egy Commodore +4-es gép, magnó, 1 db. joystick, kb. 500 db. program, irodalom 10.000,- Ft-ért. Érdeklődni: 18h után a (06-46) 328-938-as miskolci telefonszámon lehet **(Kalászdi)**

• Spectrumhoz beszereztem egy Speccy DOS floppy interface-t. Szeretnék életet lehelni a drive-ba. Szükségem lenne a Speccy DOS alapvető parancsainak a leírására. Aki rendelkezik ilyennel, értesítsen. **Kalmár Zoltán**, Budapest, XI. Frankhegy u.1. 1118. Tel.: 153-97-04

• Hey Amigók! Cool cserepartnereket keresek. Szimulátor rajongók hanyagoljatok! Cím: **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u.28. 1221

• WANTED: Action Replay 6 vagy 7, magyar vagy angol leírás nem hátrány. Kerestetnek még hangdigi kezelő proggy-k! Cím: **Szőke Attila**, Sopron, Ónodi utca 11, 9400. Tel.: (06-99) 24-416 (este 6 után)

• C64-re kazettán programokat adok és cserélek. A kínálatból: Murderers, North & South, Creatures. Olcsón! **Tarcsi László**, Kesznyéten, Táncsics u.54. 3579

• PLAYHELP CLUB! C64-es magnósok jelentkezését várjuk! Válaszborítékért tájékoztatunk! Írj bátran! Két cím, ahol érdeklődhetsz: **Koós Miklós**, Balatonvilágos, Dózsa Gy. u. 53. 8171, vagy **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u. 15. 9/54. 3200

• C64-es játékprogramok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Precíz kiszolgálás mindenki részére. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u. 14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103

• Eladom a CoV 22-őt. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636

• Figyelem! Eladó másfél éves Commodore 64 + egy éves 1541/II. floppy drive + 110 lemez csúcs játékokkal: Creatures 1-2, Pang, Zak McKracken, Last Ninja 1-3, North & South, Fighter Bomber, Battle Command, Terminator II, Stealth Fighter stb. + 1530 magnó + 10 kazetta játékokkal + szakirodalom + 2 joystick. Ugyanitt külön eladó alkatrésznek, billentyűzethibás C-116, bővített. Árajánlatokat kérek a következő címre: **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zsilinszky utca 28/A. 5500

• C64-es bővítőkártyák eladóak (FAST-LOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.) Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

• IBM programok cseréje. Megvan: Eye of the Beholder I-II, Heart of China és még sok jó. Minden jó játékot keresek. Cím: **Tarnóczy Áron**, Budapest, XI.Budafoki út 17/A. 1111

• Bzzzz... Akartok egy kewl csapattól akármit? (64-dizk!) Cím: **Shadow©/PRT**, Nagymaros, Ságvári 32. 2626

• Eladó C64/II. magnóval, 2 joystick-kel + C16 (64 KByte) magnóval + kazetták és szakirodalom. Elcserélném. Cím: **Burány István**, Érsekcsanád, József A.u.31. 6347

• Eladó C64 magnóval, 1541/II. floppy, CITIZEN 120D nyomtató, kb. 60 lemezzel, lemeztartóval, szakirodalommal, kazettákkal. Irányár: 40.000,- Ft. Egyben, vagy külön is! **Reinholz Károly**, Győr, Heszky E.u. 18. 9024

• Hi Adventurer! Keresem C64-re a Magic Candle-t! Megvan: Bard's T. 1-3, Secret o.t.S.B. stb, és még eladó CREPTO WC papír is. **SAISHO Inc**, Dorog, Schiller út 28. 2510

C64-re Action törőkártyák, Amigához Action MK-III (8.500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

• Eladó C64/1. + 1541 + zöld-fekete monitor + 1 joy, néhány játék 25.500,- Ft-ért. Tel.: Bp. **1-883-881**

• Eladó: 2 éves C64, új floppy, monitor, C= magnó, sok lemez, kazetta, rengeteg szakirodalom. Irányár: 32.000,- Ft, alkudhatsz. **Bódogh Attila**, Tatabánya-II, Dózsa Gy. út 59. 2.lph. 4/3. 2800

• Szuperolcsón! Plus/4, C16-os új sikerprogramok lemezen és kazettán reklám áron eladók. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila út 5/B. 8500

• C64 + 1541/II. floppy + magnó + 120 db. lemez (88-91-es játékok) + 1 lemeztartó + 2 kazetta + 2 joystick + könyvek 30.000,- Ft-ért eladóak. **Födi Krisztián**, Szeged, Téglás út 133. 6750. Tel.: (06-62) 67-010

• Figyelem! Ez az évtized üzlete! Eladó egy féléves, alig használt C64 + magnó + floppy + CITIZEN 120D printer + 164 lemez (300 super új és régi programokkal) + 4 mikrokapcsolós joy. A hihetetlenül olcsó ár megegyezés szerint, esetleg külön is eladó. Tehát a bombasztikus üzlet megkötésének címe: **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u.15. 2500. Tel.: (06-33) 12-834

C64-re AcReplay-ok, A500-hoz Kickstart 2. (5.500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

• Keresem 64-re kazettára a Street Rod, Superstar Soccer, Grand Prix Circuit c. programokat megvételre, vagy cserére. Van néhány lemezes program: Creatures, DOTC, Beast, LN 3. Válaszboríték nem hátrány. Cím: **Mittweg Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700

• Egy igazi egyéniség keres vevőt (igényes vevőt!) eladó multiintelligens Enterprise 128-as gépére. Alapgép + joystick + interface + magnó + 10 kazetta (Pl. Bard's Tale). Irányár: 15.000,- Ft. **Bistey Balázs**, Szolnok, Gorkij út 34. F/5. 5008. Tel.: 32-436

• Eladó: 1541/II. floppy: 15.000,- Ft, 90 lemez, tartóval: 3.200,- Ft. 1351-es mouse: 3.200,- Ft. Egyben is megvehető: 20.000,- Ft-ért.. Alkudni is lehet! Tel.: (06-96) 64-073 **(Kása)**

286-os 16 MHz-es IBM AT 40 MByte Winchester, 1 MByte RAM, +384 K Ext. memória, 5.25 8c 3.5 HD-s Drive, Monochrome monitor, programokkal és 14 hónapos garanciával eladó! Érdeklődni: **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

• C64-en 90-92-es programokat cserélek, listát kérek és küldök. Csak lemezen!!! Írj! **Hámori Dávid (Light of GODS)**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

ATARI 800 XL + ATARI 1050-es drive 15 programmal eladó. Irányár: 17.000,- Ft, vagy 48 KB Spectrumra, ill. ENTERPRISE-ra cserélném magnóval, és joy illesztővel (programokkal). **Lukács Krisztián**, Szeged, Gáspár Zoltán u.2. 6723. Tel.: (06-62) 16-306

• Eladó C64 alapgép, 1541/II-es floppy-val, magnóval, joystick-okkal, sok játéklemezzel, és sok újsággal újszerű állapotban. Irányár: 28.000,- Ft. Érdeklődni: **Nagy László**, Békéscsaba, Munkácsy út 11. II/4. 5601. Tel.: (06-66) 27-296

• Végkiárusítom C64-es konfigurációmat: C64/II, datasett, kazetták, 1541 floppy, joyok, 64 alkatrészek, MPS 801 nyomtató, és aki kapja marja LEMEZAKCIÓ egységesen 50,- Ft/disk áron. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Őszőlő u. 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801

• Egyben eladó: C64/II. + floppy disk drive + 2 db. micro joy + 2 db. 100 db-os lemeztartó + 320 db. lemez tele játékokkal + Commodore játékkönyvek. Ára: mindössze 36.000,- Ft. Telefon: Bp. 1639-670 **(Hinterviser György)**

• Commodore 64/II. + 1541/II. drive + 1531 magnó + 2 db. mikrokapcsolós joystick + 100 db. lemez programokkal + szakkönyvek + RESET + kazetták. Ára: 35.000,- Ft. Citizen 120D nyomtató + festékszalag: 20.000,- Ft. Commodore MPS 1230-as nyomtató (IBM kompatibilis) + festékszalag. Ára: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet telefonon: 16 óra után a (06-23) 42-172-es telefonon, vagy cím: **Öreg Szabolcs**, Zsámbék, Jóvilág út 18/C. 2072

• C64-re játék- és felhasználói programok eladók! Válaszborítékért listát küldünk! **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

• C64, C128, AMIGA programlemezek eladók 70,- ill. 75,- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Eladó: C64, floppy, 140 lemez 2 diskbox-szal, 320K RAM bővítő, eprommégető, fényceruza, cartridge, német-magyar nyelvű teljes szakirodalmak és Data Becker könyvek. Alkudhatsz a 49.999,-ből. Cím: **Punhauser Dénes**, Tarnok, Templom u. 63. Tel.: (06-60) 48-019

• AMIGA 1000 1/2 Mega, TV Modulátor, egér, joy, rakás játék, Spectrum 48 KByte, lemeztartó, interface, Sp. játékok eladó: 40.000,- Ft-ért. **Berényi Balázs**, Budapest, VI. Szalmás P.u. 2/B. 1068

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• Eladó egy +4-es kb 750 programmal (64 átiratok is). Irányár: 13.000,- Ft. Alkudni is lehet! Garanciális AMIGA 500-at vennék egérrel és programokkal. SÜRGŐS! **Baktai István**, Mezőkövesd, Mátyás király út 205. 3460. Tel.: (06-40) 12-676

• Eladók a következő dolgok: Audioton zöld monitor 4.000,- Ft; C-128-as 8.000,- Ft; Tv-modulátor A-500-hoz 2.500,- Ft; C-64-hez magnó 1.500,- Ft; 150 db. teli lemez (3.5"-os AMIGÁHOZ) 7.500,- Ft. Más: Code-rekkel és swapperekkel venném fel a kapcsolatot AMIGÁN! Érdeklődni a következő címen: **Szabó Péter**, Baja, Lőkert sor 39/D. 6500. Tel.: (06-79) 24-090

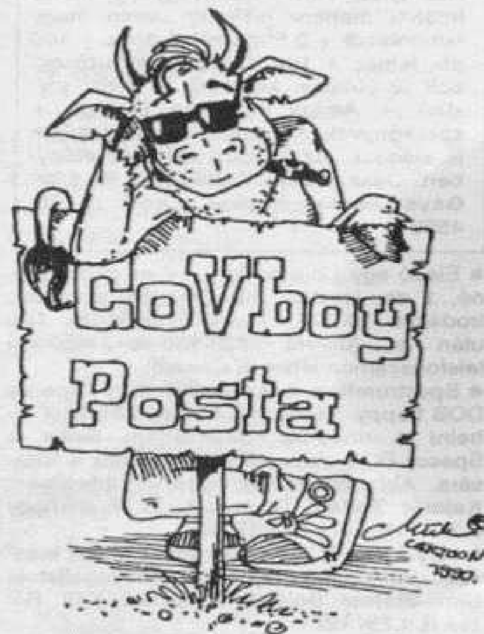
• Eladó egy fél éves C-64 + magnó + 18 kazetta tele programokkal (Creatures, Lotus Esprit, Turbo Outrun, Vendetta stb.) Ára: 12.000,- Ft; 1.500,- Ft és 150,- Ft/db. Cím: **Gazdagán László**, Kiskunlacháza, Dobó István 21. 2340

• Eladó! C-64 alapgép + 1541/II. lemezegység + 85 db. lemez tele új és régi programokkal + 100 db.-os lemeztartó + szakirodalom + 1 joystick. Mindez együtt: 21.000,- Ft-ért. Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. út 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526

• Eladó: Kifogástalan állapotban lévő fél éves 1541/II. floppy 110 db. lemezzel és a legújabb játékokkal. Ár: 14.999,- Ft. Cím: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy 33. 2060

• Eladó: C64 teljes konfigurációval + programok + szakkönyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Oravecz János**, Gyál, Muskátli u. 30. 2360

Ezt is meg kellett érnem! A mai napig nem hevertem ki azt a megrázkódtatást, ami akkor ért, amikor megtudtam, hogy frenetikus rovatomat laza félkézzel lepofozták a borítóról. Pedig milyen sokáig élősködtem ama szép, fényes lapfelületen. Az viszont tarthatatlan lenne, ha 2 oldalra csökkenne a Posta, ám kedves kis háziállatom morgása belátásra bírta a fiúkat, így nem maradtok le semmiről, maximum én, hát 'fényes' karriert így soha nem fogok elérni! Miután mindnyájan túltettük magunkat ezen a transzportáción, lássuk az e havi termést. Félreértések elkerülése végett nálam az az e havi, amivel ebben a hónapban foglalkoztam. Szokás szerint big sorry mindenkinek, aki a mai napig nem kapott választ meg sem érkezett levelére. Ennek legfőbb oka alant látható, ugyanis Jenő (Ő a postás) néha támogatásra szorul, s mire célba ér, valahogy mindig elfelejti, egyaltalán ki ő, és mit keres itt. Ezt azután másnap újra megismétli. Néhányan azonban újabb trükkel próbálták leveleiket becserkészni a közelembe. Mega thanks Fábián Sanyinak és Nagy Zolinak Győr-Ménfőcsanakról, akik úgy gondolták, ha csomagban adják fel levelüket, azt biztos nem Jenő hozza ki. Ez telitalálat volt. A csomagot természetesen megkaptam, ami nem ketyegett, így felelőtlenül felbontottam. Érdekes dolgok kerültek elő, egy kb. 3 cm vastag köteg papírhalmaz, egy doboz sör, egy revolver, néhány Boci-csokis papír, és egyéb ármányok. Hát ezt meg hogy értsem? Lőjem rögtön fejbe magam, azért előbb megihatom ugye a sört? A papírhalmazról először azt hittem, azt a célt szolgálja, hogy megóvja a nemes nedűt Jenőék karmaitól, ám rá kellett döbbennem, hogy az egy levél. Khm. Az első 40 oldal elolvasása már heveny tüneteket mutatott rajtam, így úgy döntöttem, mégis megiszom a sört... ...Őszintén szólva a pontosan 204 oldalas levél tartalmából nem sok maradt meg bennem, mint pl. „A döglött víziló sokáig lenn tud maradni a víz alatt", vagy "A tehén egy olyan elmés szerkezet, amibe bedobod a szénát és kijön a tej". Ezután mégis úgy gondoltam, hogy ha ez lesz a jövőben a design, akkor mégis csak jobb, ha főbe lövöm magam. Ha itt most egy nagy fehér felület tátong alattam, akkor töltve volt a stukker, ha nem, akkor mégis kénytelenek lesztek a CoV-ban elviselni a jó öreg CoVboy-t... Katt... Mégegyszer katt. Te jó isten a másvilágon folytatódik minden, legalább a jövőben egy kicsit 'szellemesebb' leszek! Ja és majdnem elfelejtettem. Ezentúl csak azokra a levelekre válaszolok, amelyhez nem csak felbélyegzett válaszborítékot, hanem egy doboz sört is mellékeltek, elvégre ennyivel igazán adózhat mindenki szegény egykori földi halandó CoVboy emlékére. Ja és ezentúl a leveleiteket ne a CoV, hanem a TuV címére postázzátok. Hogy mi az a TuV az legyen az e havi rejtvény. A helyes megfejtők között dobozos söröket sorsolunk ki. Beküldési határidő természetesen 1992. április 1. (Hi-hi)



Most küldjük vagy ne küldjük?

CoVboy, vagy akárki!
Mi a szösz? Mi ez már „Nem elég nekem semmi sem kedvesem„ PUF. De ha nem küldtök CoV-ot, hát az már abszurdum. Eddig vártam. Április 22. van, márciusi (!) CoV még a kanyarban sem! Mondjuk már megvettem, de akkor is! ELŐFIZETŐ vagyok! Ez azt jelenti, hogy előre befizetem a CoV-ok árát, és Ti majd folyamatosan küldötök nekem. Remélem az áprilisit küldötök. Nem-akarlak ezzel-azzal fenyegetni titeket, ez becsületbeli dolog. Lehet, hogy a Posta turpissága, de mivel nálatok van a feladóvevény, én nem tehetek semmit. Nézd csak át a névsort. Mucsányi Gábor. Ha ABC sorrendbe van szedve, akkor a közepetájt keresd. Ja! Tudod mit, itt a csekk. Őszintén lekötelezel azzal, ha ezentúl idejében megkapnám, sőt elég hogy megkapnám (bár ezen az alapon a márciusi még ráér). Szóval inkább idejében. Merthogy a PC-t nem én kapom, az odáig OK., de hogy azért még CoV-ot se kapjak...!
Remélem legközelebb az újságotok hasábjain foglalkozom veletek (olvaslak titeket), **(meg magadat — CoVboy)** nem újabb levélben május 20-án, hogy még mindig nincs se márciusi, se áprilisi (hát még májusi)...
Csaó, egy előfizető! MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok
CoVboy: Erre a levéire feladtuk a 22. és a 23. számot is, akkor még nem volt 24. Egy héttel később viszont visszakaptuk a küldeményt egy levél kíséretében, íme:
Kedves CoV, CoVboy, 1.75 stb!
Lenyűgöző! ez k**** rendes volt tőletek, de nem fogadhatom el. Én csak arra kértelek benneteket, hogy majdan az áprilisi és az utána következő számokat küldjétek (!) el. Ezért most ezt a két számot visszaküldöm, mert
1) Már mindkettő megvan. A februárit elküldtétek, a márciusit megvettem (nem bírtam tovább).
2) Nem akarok deficitet okozni (he-he)
Azt kívánom, bárcsak minden ilyen „intézmény" ilyen becsületes lenne. Tényleg köszi!
MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok
CoVboy: Nagyszerű kezdeményezés! Ezentúl nem küldjük el az előfizetett számokat, csak akkor, amikor megjön a reklamáló levél. Akkorra viszont már a legtöbben megveszitek az újságárusnál, kézenfekvő, hogy sokan vissza fogjátok küldeni, és még meg is dícsértek bennünket, hogy k** rendesek vagyunk. Mi meg újra eladhatjuk azokat a példányokat, amelyeket visszaküldtök. Nékém téccik.**

CoV könyv folytatásokban

Tisztelt KFT!
1991. dec. 28-án a COM-Ware kft. által előre nyomott postai feladóvevényen befizettem 600,— Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore Világ c. könyv címemre küldését vállalták. Azóta sok idő telt el és a könyvet még nem kaptam meg. Kérem sürgősen pótolják a mulasztást. Amennyiben két héten belül ez nem történik meg, kénytelen leszek beperelni, majd csődbe juttatni a Kft-t. Vegyék ezt figyelmeztetésnek! FENYVESI NORBERT, Mosonmagyaróvár
CoVboy: Nocsak. Most sírjak vagy röhögjek? Majd még eldöntöm. Drága kedves tisztelt jó aranyos Megrendelő! Ön felületesen olvasta el a csekket, amin befizette a 600,— Ft-ot. (A francba! Igazán írhattunk volna eggyel több nullát....) Ön a földkerekség legnagyobb szabású könyvére fizetett elő. Ez a könyv már akkora, hogy egyszerre nem is tudjuk elküldeni Önnek Mosómedvevárra. Fejezetenként fogja megkapni! Folytatásos thriller! Ön 9 teljes fejezeten keresztül fog izguIni, de mivel mi szem előtt tartjuk az Ön egészségi állapotát is, nyáron egy picit békénhagyjuk. Ha esetleg lanyhulni kezdene az Ön izgalmi állapota, rögtön visszaszökken az eredeti plusz végtelenre, ha közlöm, hogy lehet hogy két fejezetet egyszerre élvezhet! Épp ezért: piti-piti (mellmagasságba emeltem csuklóimat) — ne tessék mán csődbe vinni minket! Áh... (sírva fakadtam) A pitit visszavonom — jöhet a csőd! (Jaj, bocsánat: az Ön csődje) Ez egy rossz állás, tehát aktuálissá válna valami más munkahely után nézni.



Néha akkora marhák írnak ám ide, hogy azt Ön el sem tudná képzelni! De hát nem is akarom Önt feltartani az én kis problémáimmal, lényeg az: a könyv megy — csak darabokban! (Már megint a Posta!)

Hirdetni öröm

Hali CoVboy + 1.75 + ÁFA
Írok neked most... (még ne dobd el!). A hirdetésekről volna szó. Kezembe került az újságosnál a CoV (megvettem!!!) a legfrissebb (92/1??) számot. Mivel jó ideje nem vettem már ezt az újságot, ezért újdonságnak hatott rám a hirdetési módszeretek! Annak idején úgy oldottátok meg e hirdetési dolgot, hogy az újságban elhelyezett fecnivel díjtalanul lehetett hirdetni. Megjegyzem, kezd az újság egyre „f****bb" lenni. A Te megaköpéseiden aztán elszórakozhat ám az ember. Szóval te mint felelőtlen szerkesztő kérlek próbálj valamit tenni ez érdekében, hogy a kis hirdetők legalább élvezhessék ezt a szolgáltatást. Szeretném, ha a Postaládádban (a CoV-ban) válaszolnál, hátha jobb érvekkel meg tudsz győzni! B&J STUDIO FROM A-64 TEAM, Budapest
CoVboy: Mindig örömmel tölt el, ha egy visszatérő potenciális vevővel hoz össze a sors. Úgy istenigazából mire akarsz engem megkérni? A hirdetők nem szokták az orromra kötni a magasságukat, így nem tudom eldönteni, hogy ki a kis hirdető és ki a nagy hirdető. Máskülönben én nem sok olyan helyet ismerek, ahol 100,- Ft+ÁFA-nál olcsóbban élvezni lehet!

A kalózok öröme #2

Minden bevezető nélkül:
Chapter 1. — Egy újabb áldozat
Kedves CoVboy! A CoV 22. számában olvastam egy kaposvári figuráról. Ugyan nem írtátok le a nevét, de én rájöttem ki Ő: Jászberényi Péter, Kaposvár... Kb. ötször jelent meg hirdetése a CoV-ban. Ráadásul, nekem sem küldött vissza egy kazettát. Szóval, hogyha valaki csaló, akkor ő az. A CoV-ot egyébként én előfizettem '92-re. Üdv: CZAKÓ ISTVÁN, Mátészalka

Chapter 2 — A bűntény folytatódik
Helló CoVboy! Amikor a 22. számban megláttam Gy.T. levelét, azonnal elhatároztam, hogy írok neked! Nem csak Gy.T. volt, akit rászedett az a bizonyos kaposvári úriember, gondolom Jászberényi Péternek hívják. Igaz, engem nem 800,- Ft-tal vágott át, csak egy kazettával. A 23. számban újra hirdet ez a ****. Nagyon udvariasan oda se írta a szót, hogy ELADÓ, csak CSERE. Szerintem azért, mert ha szavanként 25,- Ft-ot befizetett volna, még a disznyót is el kellett volna otthon adni. Yikes!!! C64-en Populous meg Wizardry! Nem semmi! Nekem pl. a Larry 5. kéne kazettán, véletlenül nincs meg? Mondjuk jó üzlet leáztatni a bélyeget a válaszborítékról, de nem a legtisztességesebb! Üdvözlettel: POLOZNIK FERENC, Szolnok

Chapter 3. — Megszólal a tettes
Tisztelt CoV, CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a CoV-nak, olyannyira, hogy minden száma megvan, még az Évkönyv is. A CoV-ot főleg játékleírásokért, hirdetésekért veszem **(Főként az utóbbiért, nem? CoVboy)**, de el szoktam olvasni a levelezési rovatot is. A 22. számban megláttam egy levelet a levelezési rovatban, aminek láttán elájultam. Anyám hat hétig borogatott, és csak azután tértem vissza ahhoz a kellemes olvasmányhoz. Nyilván már mindenki kitalálta, de azért leírom, hogy a „Kalózok öröme" című levélről lenne szó. Legtöbbször cserélni szoktam, de ha a pénzügyi helyzetem megkívánja, eladásra is rá szoktam fanyalodni, de nagyon ritkán **(Úgy hetente párszor? — CoVboy)**. Onnan ismertem meg ezt a bizonyos György Tamást, hogy ideírt nekem. A levelének az volt a lényege, hogy őneki pár rendszeres vevője inkább a cserét választva otthagyta, és velem kezdett cserélni **(Mit cseréltetek? Gilded Age-ért 150,-et? — CoVboy)**. Felszólított, hogy hagyjam abba ezen irányú tevékenységemet, különben megjárom. Én azt hittem, hogy ennek következménye nem lesz, és tovább folytattam a tevékenységemet, mármint a cserét. Most itt az eredménye. Azt pedig senki sem gondolhatja komolyan, hogy valaki 150,- Ft-ot ad egy játékért!!! Ráadásul olyanért, amiről tudja, hogy nem is létezik!!! Most felszólítom Gy.T.-t, hogy az elveszett vevőiért ne engem hibáztasson!! Ami az újságban megjelent, az mind hamis rágalom. Szeretném, ha a tisztelt játékkereskedő úr, mármint Gy.T. visszavonná, amit írt!! Mindezt felvállalva: JÁSZBERÉNYI PÉTER, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400.
CoVboy: Nem szívesen térek vissza erre a dologra, de egyik oldalról az elmúlt hetekben érkezett reklamáló levelek tömege, másrészt J.P. levele arra késztetett, hogy ezt a pár levelet mégis közzétegyem. Sokat hozzátenni nem akarok, s a döntőbíró szerepét sem kívánom eljátszani. A dolog legyen intő példa mindenki számára, aki hasonló „CSERÉVEL" próbálkozik. Azt az egyet viszont nem ártott volna C.I.-nek és P.F.-nek megírnia, vajon mi volt azokon a kazettákon, amit J.P. nem küldött vissza nekik. Fogadok, hogy nem DISCO válogatás, mert ha az lett volna rajta, már rég visszakapták volna utánvéttel (kb. 800,-ért). Azzal egyetértek, hogy a múltkor J.P. hirdetése valahogy átment a szitán, néha én is feledékeny vagyok. A noteszem viszont előkerült, úgyhogy lesben állok. A hirdetésből való kizárás egyébként vonatkozik mindenkire, aki visszaél mások bizalmával, és erről mi egymástól teljesen független forrásokból visszajelzést kapunk. A játékszabályokat kéretik betartani!

CoV-Murphy törvénykönyve

Csá, egyorrúak!
HANCU — the light in Night (H-LIN) is here again! Következzék tehát a CoV—Murphy törvénykönyve, melyet már korábban ígértem:
A megjelenéssel kapcsolatos törvények:
• Az új CoV törvénye — Az új CoV mindig akkor jelenik meg, amikor véglegesen meggyőződtél róla, hogy a szomorú életben soha többé nem fog megjelenni **(Ez már reméndetlenül a múlté — CoVboy)**
• Előfizetők törvénye — A teljes ismerősi körödből mindig Te kapod meg utoljára a CoV-ot. **(Kell neked az utca végén lakni — CoVboy)**
• Nem előfizetők törvénye — Az újságárusok szókincse arra a kérdésre, hogy „CoV van?", a következő két mondatban merül ki: „Még nincs", „Már elfogyott". Ha esetleg mégis lenne, az biztos, hogy az előző szám. **(Én ilyeneket is hallottam már, hogy „Ammegmi?", „Naonaluivanhadnekeiljenmárelőkotorásznom!", „Tegnapkűdtemvissza" stb. — CoVboy)**
• Minden CoV-osra vonatkozó törvény — Az 576 mindig előbb jelenik meg.
• 576-osok törvénye — A CoV mindig előbb jelenik meg.
A tartalommal kapcsolatos törvények:
• Plus/4-esek törvénye — A CoV-ban a Plus/4-ből van a legkevesebb.
• 64-esek törvénye — A CoV-ban a 64-es leírásból van a legkevesebb.
• Amigások és PC-sek törvénye — A CoV-ban mindig Amigás és PC-s stuffból van a legkevesebb.
• Általános törvény — A CoV-ban csakis olyan leírás jelenik meg, ami neked nincs meg. Ha mégis meglenne, akkor
— már rég végigjátszottad
— tegnap törölted le, mert nem tudtál vele mit kezdeni
— a leírásból jössz rá, hogy a játék milyen rossz
A hirdetésekkel kapcsolatos törvények:
• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben hardware-t akarsz eladni, az összes többi hirdetés sokkal olcsóbban fogja kínálni ugyanazt a hardware-t.
• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz eladni, a hirdetés díja és a postaköltség sokszorosan felül fogja múlni a programeladásból származó bevételt.
• Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz cserélni, az összes jelentkező azokat a programokat fogja kínálni, amik neked is megvannak, és azokat fogja keresni, amelyeket Te is. Ha mégis találsz olyan cserepartnert, akire a fentiek nem vonatkoznak, akkor
a) a lemezeid (kazettáid) visszajönnek 'Címzett ismeretlen' jelzéssel
b) az illető lenyeli az adathordozódat **(Ez a gyakoribb — CoVboy)**
c) az adathordozódat darabokban kapod vissza
Ha mégis sikerül megszerezni az adott programot, akkor
a) kiderül, hogy megvolt, csak más címen
b) vírust is kapsz a program mellé **(Pl. Plus/4-en — CoVboy)**
c) rájössz, hogy a program bűn rossz
A levelezéssel kapcsolatos törvények:
• Ha levelet írsz CoVboy-nak, ami
a) teljesen normális — nem fogsz rá választ kapni
b) normális, de van benne hülyeség — nem fogsz rá választ kapni
c) tömény hülyeség — nem fogsz rá választ kapni
• Ha küldesz a leveled mellé válaszborítékot — nem fogsz választ kapni
• Ha nem küldesz válaszborítékot, akkor se, tehát tök mindegy, hogy küldesz-e vagy nem.
• A leveledre választ kizárólag a következő esetekben fogsz kapni:
a) ha a levelet erősen ittas állapotban írtad, és fogalmad sincs, mit kérdeztél benne
b) ha a levelet nem is CoVboy-nak írtad, csak eltévesztetted a címet
c) ha 18 és 25 év közötti CoVgirl vagy
CoVboy: Ez utolsó törvénypont kiegészítendő a következőkkel: Levelekre kizárólag akkor fogsz választ kapni, ha
d) leveled a paksaméta tetején leledzik
e) leveled a borítékkal együtt nem vastagabb, mint a körmöm
f) leveledben egy rózsaszínű csekk, vagy annak másolata is lapul
g) nincs nyár
h) szerencséd van

A haza és a kultúra védelmében

Telnek a napok, jól elvagyok, bár elég sok itt a katona is. Amelyiknek a vállapján a gombon kívül más is tartózkodik, azt gyanakvó szemmel nézegetem, ahogyan ők engem. Érdekes dolog megismerkedni ilyen lényekkel. Azért nem csak szerénykedek itt, hamar megismertek a jobbik oldalamról is. Pl. amikor berúgtam a parancsnok ajtaját (nem nyílt ki...), elkötöttem az őrkocsit, dobiztam, újra „berúgtam"...á! nem lesz hely leírni mindent. Az ezred réme. Érdekes dolog, amikor jönnek fel a



bajtársak, hogy „Neharagudjtevagyazarajzolósrác? Rajzolnálaborítékomravalamit? Persze-holasor?" meg ilyenek.
Idézet a Honvédségi Alapszabályzatból: *„A Magyar Honvédség elsődleges és fő feladata a honvédek kulturális hiányosságainak pótlása!"*
Boldog vagyok... Bye: GETTO
CoVboy: Melegség tölti el szívemet, amikor arra gondolok, hogy TV Getto hazafias kötelességeinek teljesítése közben a honvédek kulturális hiányosságait is pótolja. Máris oda süllyedtünk, hogy Getto neveli a mai fiatalokat, mégis jól tettem, hogy főbe lőttem magamat!

Forgószínpad

...Szeretnék venni egy AMIGÁ-t, és azt szeretném megtudni, hogy egy AMIGA program betöltéséhez milyen tartozékok kellenek?
MÓR CSABA, Esztergom
CoVboy: Az első tartozék kb. 45-50 ezer Forint, mert meg kell venned a gépet. Ha megvan a gép, el kell döntened, hogy TV-n akarod-e használni? Ha igen, akkor a következő tartozék egy TV modulátor, ha nem, akkor pedig egy színes monitor. Az előbbi úgy 5 ezerből már megvan, az utóbbit 20-30 ezerből lehet, hogy megszámolják. Ha a HW megvan, be kell szerezned a játék nevű tartozékokat. Persze tartozék lehet az asztal, amire a gépet teszed, a szék, amin ülsz, a kávé és a sör magad mellett, és még sorolhatnám...

...Az óvszer az Miami ötlet! Tehetnél minden CoV-ra. Ha már ez a **** kormány **** az egészségügyre, legalább Te szárnyaid alá vehetnéd a fiatalokat! Tehetnél ugyanígy buszjegyeket, múzeumbelépőket, pamutzoknit, keményvalutát (pl. Zloty-t), cukor-és kenyérjegyet (ja, az még nincs, nem baj, majd lesz nemsokára!) DJAGRASTO, Sátoraljaújhely
CoVboy: Jó neved van! Mit jelent? Az újság címlapján elhelyezhető melléklet gondolata egyébként már nekem is megfordult a fejemben. A probléma csak az, hogy a huszonegyedik ujjamra való használt zokniból még terven felüli teljesítés esetén is lassan jön össze annyi, amennyi az összes CoV-ra elegendő lenne, persze nem kizárt, hogy egyszer a példányszámunk drasztikusan lecsökken, s akkor majd visszatérünk a dologra...

... Le a HIV-alkodó MILKA-tehénnel. Éljen a MILKA nyuszi, amely szép, aranyos, lila és szőrös. Kitörés! Emberek, kitörés! Megjelent az OSSIAN új nagylemeze. Jee! BIRI, Dunabogdány
CoVboy: Gyanítom, ha szőrös, akkor előbb-utóbb ő is HIV-alkodó lesz. Egyébként majd küldünk egy HEAVY-MEDÁLT!

...Ó mondd tehenek királya. Miért kell neked eljátszanod a hülye tyúkot, holott Te egy tiszteletreméltó szép marha vagy... marha vagy. Kérlek, próbáld már megszűntetni ezt a +4-es — 64-es vitát... LELESZ SZABOLCS, Nyíregyháza
CoVboy: Ezt már 1990-ben megpróbáltam, a próbálkozás alant látható, az eredményét pedig majd legközelebb szemlélteti Getto maestro.

...a CoV dupla számnak ha jól számolom barátok közt is min. 74 oldalasnak kellett volna lennie, nem 67-nek. Hát igen, kettőt fizet 1,2 tizedet kap. Olálá! Volt mit söpörni (pénzben)... SZALKAY VIKTOR, Győr
CoVboy: Álljon meg a menet, ha jól sejtem, te valami nagy ember lehetsz, ha még nálunk is jobban tudsz mindent. Maradjon közöttünk, a CoV alapítói okiratában, valamint egyéb szerződéseiben is az lett rögzítve, hogy 32 oldal + borító. A megfelelő hivatalokban nyugodtan utánanézhetsz! Természetesen voltak olyan számok, amelyek 36+borító oldal, ill. 40+borító oldal terjedelműek voltak, ezeket nyugodtan lehet ajándék oldalaknak venni. A dupla szám 64 oldal+borító volt, fogalmam nincs, hogy a 67 neked hogy jött ki, matekból biztos erős vagy. Az egész dologról egyébként a kutyám jut az eszembe. Minden este 1 tányér húst kapott. Egyszer jól viselkedett, ezért 2 tányért adtam neki. Másnap majdnem megharapott, mert követelte a 2. tányérját. A CoV mindig is 32 oldalas volt, ha néha ennél több, annak tessék kérem örülni!

...Én szeretem a Sierra On Line programjait. A kérésem az lenne, hogy a Police Quest nevezetű programjuknak a leírása megjelenne a következő CoV-ban. Ha a leírás egy régebbi SpV-ben megjelent volna, akkor azt a számot megrendelem. Üdvözlettel: HUSZKÓ LEVENTE, Tiszaújváros
CoVboy: Én is úgy tudtam, hogy a Sierra stuffok Spectrum átiratok...

...Megvettem a CoV Évkönyvet. Abban olvastam egy leírást a Final III-ról. A monitorból nem tudok a játékba visszalépni, oda, ahonnan kiléptem. Arra szeretnék választ kapni, hogy lehetne a játékot tovább folytatni? KOVACSIK TIBOR, Budapest
CoVboy: Szerintem jobban teszed, ha beszerzel egy Action Replay Mk V, VI vagy VII. cartridge-t. Azzal megy a dolog. Majd a következő évkönyvbe betesszük az info-ját is jó?

...A te rovatod a legjobb... FUCSKÓ MIKLÓS, Üröm
CoVboy: Kösz, de egyrészt ezt eddig én is tudtam, másrészt ezzel nem lopod be magadat a szívembe! Programot ettől még nem fogok másolni!

C64 TOP 10

1. Pirates
2. Turrican
3. Supremacy
4. North & South
5. Lords
6. Elvira II.
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. D.O.C.

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Apidya
3. Silent Service 2.
4. Secret of the Monkey Island
5. Microprose Golf
6. Battle Isle
7. Quest for Glory II.
8. Airbus A 320
9. Lemmings
10. Birds of Prey

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Mercenary 2.
3. Creatures
4. Tir Na Nog
5. Krakout
6. Revs
7. Head Over Heels
8. Mercenary
9. Future Wars
10. Spiderman

PC TOP 10

1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. King's Quest V.
4. Quest for Glory II.
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Space Ace 2.
7. Pools of Darkness
8. Falcon 3.0
9. Battle Isle
10. Star Trek

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapon elküldik címünkre (COMWARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki.
Beküldési határidő: 1992. július 13.
A nyertesek nevét a CoV 27-ben közöljük.





Előzetes a CoV 26-ból







▽ **Jinxter (64)**

◁ **Starglider 2. (64, Amiga)**

Microprose Golf (Amiga) △

Quest for Glory II. (Amiga, PC)
(A kaland folytatódik)

Public Domain (nem copyrightos) Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diskek, lemezes újságok) a legnagyobb választékból megrendelhetők. Válaszboríték és bélyeg ellenében listát küldünk.

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701 1399
Budapest

Meginta GameShift...

Még mindíg ezt a nagyszerű lemezújságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
- felhasználói prg. leírás/ismertető
- humor
- rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
- hardver
- fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertetők és működők)
- basic segítségek
- örökélet poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírújság-oldal) a GameShift című C64-es lemezújság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Leközlünk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!
Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!
E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.
Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Baráti Köre címére, a Budapest, 1046 Ügető u. 20-ba,
vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!
Az eddig megjelent példányok:
GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2
Várjuk leveled!



PLUS/4 AKCIÓ

Plus/4 + magnó: 5.800,- Ft
(3 hónap garanciával)

Iroda: 1134 Budapest, Dunyov u. 5
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft
Video Frame Gabber	15.840,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft
UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Noname 3.5" disk	472,— Ft
Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	1.937,— Ft
Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es, Plus/4-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

– Anubis vásárlási kupon –
100 Ft